PC ACTION 8/2008

PC ACTION

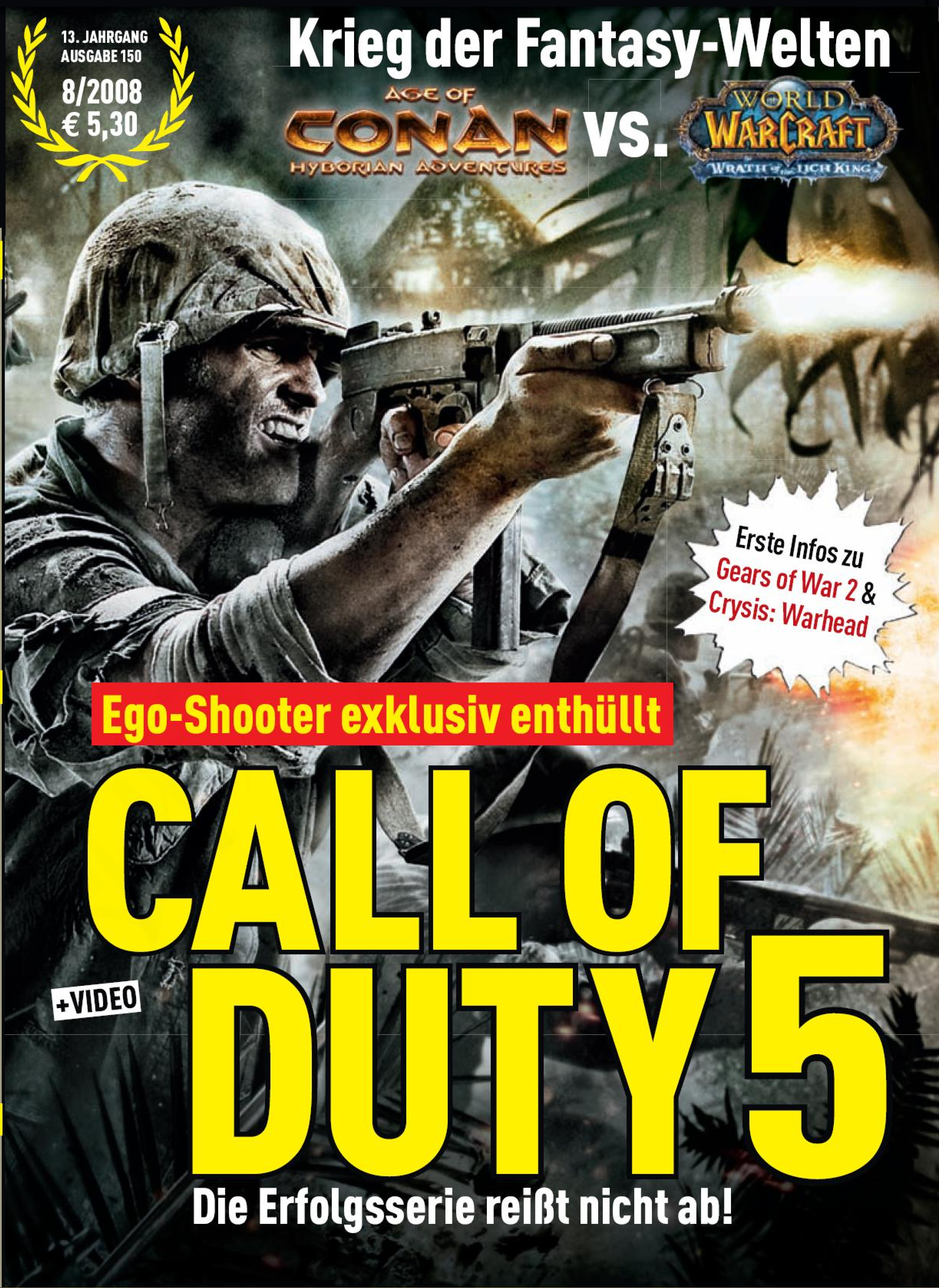
www.pcaction.de

DVD

13. JAHRGANG
AUSGABE 150
8/2008
€ 5,30

Krieg der Fantasy-Welten

Age of Conan: Hyborian Adventures vs. World of Warcraft: Wrath of the Lich King



Erste Infos zu Gears of War 2 & Crysis: Warhead

Ego-Shooter exklusiv enthüllt

CALL OF DUTY 5

+VIDEO

Die Erfolgsserie reißt nicht ab!

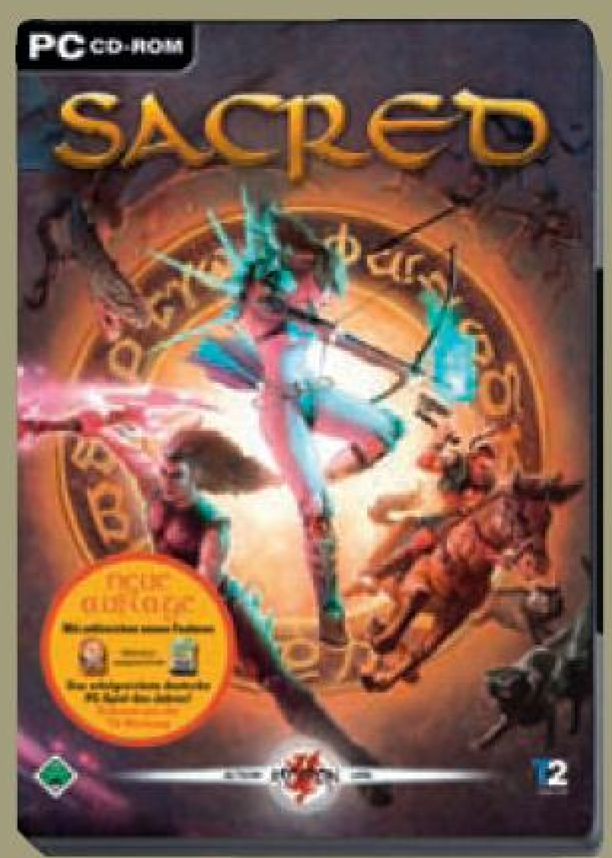
3 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

STARSHIP TROOPERS



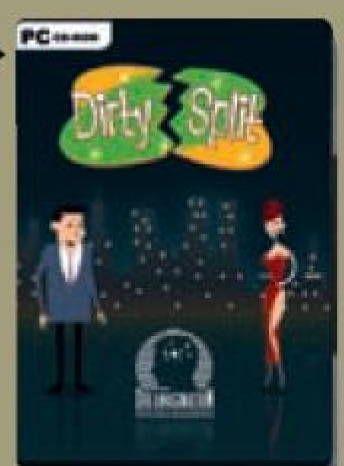
Verteidige die Menschheit in dem offiziellen Ego-Shooter zum Kultfilm

SACRED



Erweiterte Version des preisgekrönten Action-Rollenspiels im Diablo-Stil

DIRTY SPLIT



Kläre den Mord in diesem Detektiv-Abenteuer auf!

UND MODS & MAPS AUF DVD!

Gekürt

DIE 100 BESTEN COMPUTERSPIELE!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

150 AUSGABEN PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20


IT MAY TAKE BEING EVIL
MASS EFFECT
BIOWARE
PC DVD ROM
ERSCHEINT IM JUNI FÜR PC
MASSEFFECT.COM
ELECTRONIC-ARTS.DE/MASSEFFECT



TO DEFEAT EVIL.
MASS EFFECT
UNSER UNIVERSUM LIEGT IN DEINEN HÄNDEN
BIOWARE
EA

Die Redaktion

Magazin



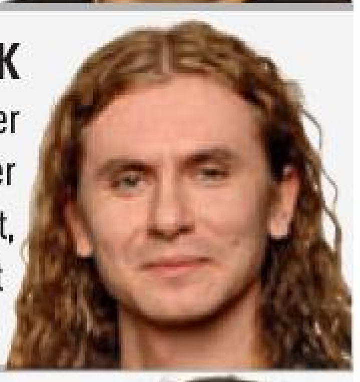
JOACHIM HESSE
... ist bereit für den Festival-Sommer und bekam einen Ehrendoktortitel verliehen, weil er einen Ikea-Schrank in unter zwei Stunden aufbauen kann.



HARALD FRÄNKEL
... musste bei 60 Grad im Schatten mit Lederjacke rumrennen, nur weil Dennis „Mistkerlpenneraffe" Blumenthal das Skript für die aktuelle DVD geschrieben hat.



WOLFGANG FISCHER
... fährt dieses Jahr auf das Wacken-Festival und hat pünktlich zwei Monate vorher mit dem Training begonnen: täglich elf Bier und Heavy Metal rund um die Uhr.



ALEXANDER FRANK
... kann endlich die Möpse seiner Freundin streicheln, was er früher nicht gemacht hat, weil die Viecher ihn sofort in die Hand gebissen haben.



DENNIS BLUMENTHAL
... geht nun jede Woche mit Ex-Veggie Gürnth ins Steakhouse und hat wieder Drehbuchautor für PCA-TV gespielt. Harald, Baby, ich bring dich groß raus!



MICHAEL GRILL
... verdammt den Polizeistaat Bayern, der ihn um 11 Uhr vormittags vor hunderten Passanten zwecks Drogentest hin und her laufen ließ.

Mods & Maps



MARC BREHME
... ist froh, dass er seinen Benziner nicht gegen einen Diesel getauscht hat, und klaut Batterien aus Fernbedienungen, um bald mit Strom zu fahren.



ANDREAS BERTITS
... hat sich endlich einen österreichischen Grill gekauft, wundert sich aber immer über die Schmerzensschreie, wenn er ihn anzünden möchte.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... zählt die Tage bis zum Gottspiel *Street Fighter 4* und wird demnächst der erste schwarze Präsident der Vereinigten Staaten.



CHRISTIAN GÜRNTH
... würde seine Kollegen gerne verkaufen. Der aktuelle Marktwert liegt allerdings nur bei zwei Hanuta und einer Demoversion von *Pac-Man*!

Feier frei!



Die PC ACTION-Redaktion ist wie immer in Feierlaune! Diesmal allerdings berechtigt.

Hesse: Meine Herren, ausnahmsweise haben wir heute einen Grund, uns schon vormittags zu betrinken!

Bertits: Warum? Hat der Grill seinen ersten Artikel ohne Fehler abgeliefert? Oder wurde er gar nach Österreich zurückgeschickt?

Grill: Hey, ich kann euch hören! Allerdings nur auf dem linken Ohr, auf dem rechten bin ich dank Brehmes Tröterei taub.

Fränkel: Schnauze, Prinzesschen! Jetzt wird gefeiert, und zwar unser Jubiläum: Wir beweisen heute schon zum 150. Mal, dass man Schwachsinn auf Papier drucken kann!

Blumenthal: Moment mal, ich dachte, wir seien eine durch und durch seriöse Fachpublikation?

Brehme: Genau – und Kollege Fischer fliegt nachts im Latexkostüm durch Gotham City und bekämpft das Verbrechen ...

Fischer: Wie dem auch sei, aus meiner Bierdose kommt gar nichts mehr!

Grill: Was hatten Sie denn gedacht? Dass nach den drei Litern Pils noch zwei Schweinebraten nachrutschen oder was?

Frank: Immerhin hat uns die Anstaltsleitung sogar Geschenke in die Hand gedrückt!

Blumenthal: Aber warum ticken die so komisch? Hört mal ...

Bertits: Das sind bestimmt Taucheruhren! Die hab ich mir schon so lange gewünscht!

Fischer: Herr Hesse, bitte nehmen Sie uns endlich die bunten Fesseln ab und lassen Sie uns frei. Wir haben doch schon genug gelitten.

Außerdem im Handel:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie und wir aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!



Sonderausgabe Poster-Special
Aufgepasst: Für 6,99 Euro können Sie ab sofort Ihr Zimmer komplett neu tapezieren! Und zwar mit Motiven aus *GTA 4*, *Call of Duty 4*, *Mafia 2*, *Crysis*, *Mass Effect*, *Half-Life 2* und *Assassin's Creed*. Zugreifen!



PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal packten wir die Splatter-Orgie *Mucha Sangre* drauf – eine blutige Komödie.



PC ACTION Premium:
Die Augabe 8/2008 gibt es auch als Premium-Edition. In der schicken Silbertüte finden Sie ein Poster mit von Motiven *Call of Duty 5* und einer Riesenkarte zu *GTA 4*, ein Aufkleber-Set und ein 20-seitiges Extraheft zur *Call of Duty*-Serie. Kaufen, los, los!



TEST DES MONATS



AB SEITE 72

Mass Effect

Das neue Weltraumabenteuer der Macher von *Knights of the Old Republic 1 & 2* ist endlich fertig. Wir verraten, wie gut das Rollenspiel wirklich ist.

THEMA DES MONATS



AB SEITE 52

Call of Duty: World at War

Mit der modernen *Warfare*-Engine im Gepäck marschieren die Soldaten von *Call of Duty* zurück in den Zweiten Weltkrieg. Wir haben es für Sie angesehen.

BLICKPUNKT



AB SEITE 33

Die 100 besten Computerspiele der Welt

Wir haben gefragt, Sie haben geantwortet. Schwärmen Sie auf 17 Seiten mit uns für die Sieger unserer Umfrage. 17 Seiten blanker Spielspaß!

PC ACTION 8/2008

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

MODS & MAPS



HARDWARE



AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

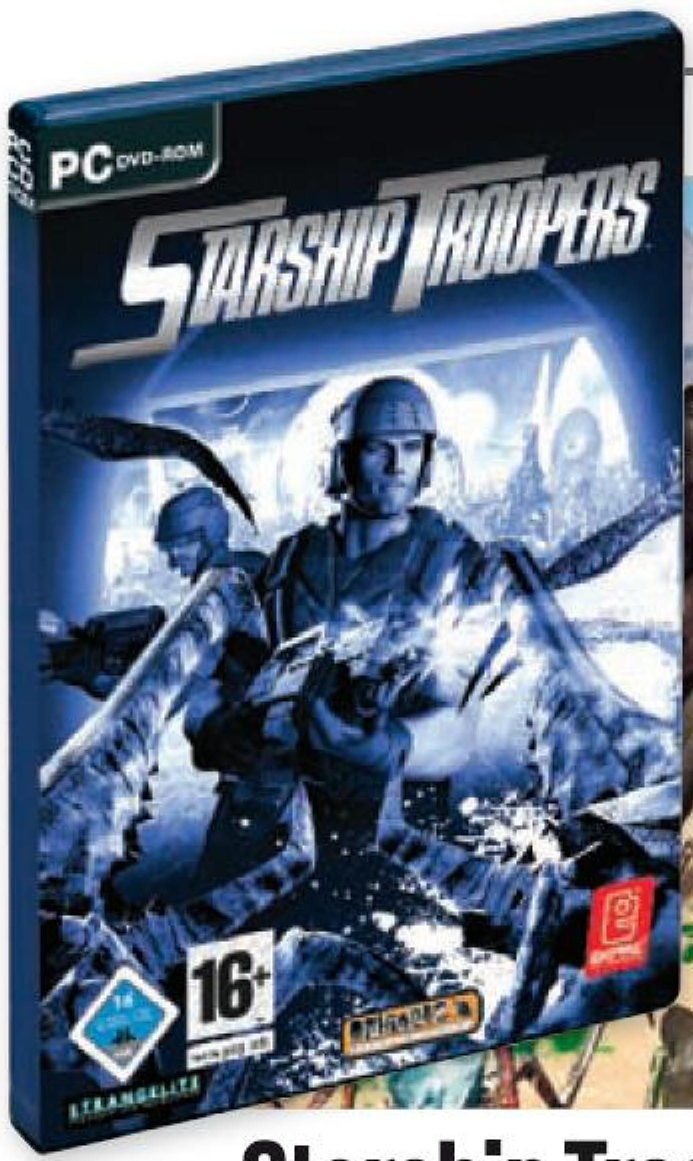
3 Vollversionen: Dirty Split • Sacred • Starship Troopers • **2 Spiele-Demos:** Frayed Knights: Pilot Episode – The Temple of Pokmor Xang • Lego: Indiana Jones • **14 Videos:** Battleforge • Call of Duty: World at War • Crysis: Warhead • Die Siedler: Aufbruch der Kulturen • Gears of War 2 • Half-Life 2: Bloodstone – The Journey Home • Iron Man • Lego: Indiana Jones • Mass Effect • PC ACTION kocht Wrath of the Lychee King • PC ACTION spielt Atari 2600 • Project Origin • Race Driver: Grid • World of Warcraft: Wrath of the Lich King

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

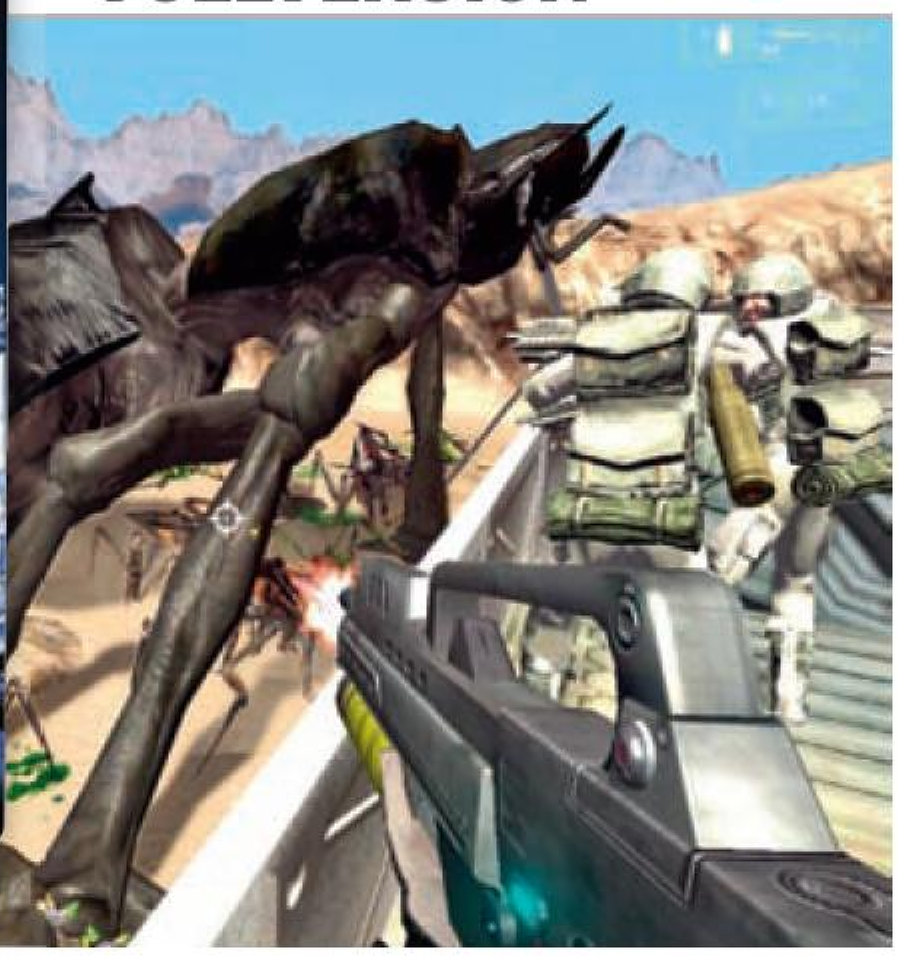
Zusätzliche Inhalte: **Videos (erweitert):** Gears of War 2 • Project Origin

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION



Starship Troopers

Bugs zehren an den Spieler-Nerven. In dieser freudigen Ausnahme rücken Sie den Bugs mit Waffengewalt zu Leibe.

- Ordentliche Umsetzung der Filmvorlage mit den Originaldarstellern in den Zwischensequenzen
- Spielen Sie die Kampagne kooperativ mit bis zu sieben Freunden
- Massenhaft Gegnertypen
- Schnörkellose Action
- Ausufernde Feuergefechte
- PC ACTION-Wertung in 1/2006: 72%

GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.starshiptroopers-game.com



VOLLVERSION

Sacred



Der Rollenspiel-Klassiker mit zusätzlichen Inhalten

- Riesige zusammenhängende Spielwelt
- Kooperativer Mehrspielermodus
- Einsteigerfreundliche Steuerung
- Abwechslungsreiche Hintergrundgeschichte
- Rund 1.500 Gegenstände wecken den Sammeleifer
- PC ACTION-Wertung in 3/2004: 85%

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1,8 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.sacred-game.com/index.php



VOLLVERSION

Dirty Split



Spannendes Doktor-Spiel im Adventure-Format

- Finden Sie den Mörder eines plastischen Chirurgen
- Charmanter Grafikstil auf zwei Dutzend Schauplätzen und in animierten Zwischensequenzen
- 19 interaktive Charaktere
- Komplett mit professionellen Sprechern vertont
- Originelles Krimi-Drama

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.dreamagination.org

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

Lego: Indiana Jones - Die legendären Abenteuer



Frayed Knights



MODS & MAPS

Unreal Tournament 3: UT2D



Crysis: Der Hafen



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Gears of War 2

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



PC ACTION kocht Wrath of the Lychee King



Call of Duty 5



Race Driver: GRID



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Mucha Sangre

Nur in:



Wäre all das Blut, das in diesem Film vergossen wird, gespendet worden, das Rote Kreuz hätte auf Jahrzehnte ausgesorgt ...

An einem gottverlassenen Ort irgendwo tief in Spanien ... Zwei Kriminelle, frisch aus dem Knast entflohen, haben eine junge Frau als Geisel genommen und sind nun einem Gangsterboss auf der Spur, der ihnen noch Geld schuldet. In der kleinen Ortschaft, die das direkte Machtzentrum des gesuchten „Paten" ist, scheint aber vieles sehr mysteriös.



Vollversion: Starship Troopers



Das Spiel zum Film. Sie ballern Sie durch Horden von Bugs und retten die Welt.

Vollversion: Sacred



Im Action-Rollenspiel befreien Sie das Fantasyreich Ancaria von einem Dämon.

Vollversion: Dirty Split



In diesem deutschen Fan-Adventure klären Sie einen mysteriösen Mordfall auf.

PC ACTION

Starship Troopers, Sacred, Dirty Split

SEITE A

VOLLVERSIONEN

Dirty Split

Starship Troopers

DEMOS

Frayed Knights:

Pilot Episode – The Temple of Pokmor Xang

Lego: Indiana Jones

TRAILER

Der Abgrund in uns, Folge 4

MODS & MAPS

Crysis

- Clan00 & Crymod Crysis Community
  Map-Pack 1

- Der Hafen

The Elder Scrolls 4: Oblivion

- Die Legenden und Märchen von Ash'kale

- Silorn Manor

Unreal Tournament 3

- UT2D

World of Warcraft

- Xloot

EXTRAS

PC ACTION-Titelsong:

- Isetta Drive: Auf einem anderen Stern (MP3)

PC ACTION Podcast #23 (MP3)

TIPPS & TRICKS

Kurztipps 7/2008 (PDF)

STANDARD TOOL

Adobe Reader 8.0

Gamers.IRC5.15

VLC 0.8.6e win32

WinRAR

UPDATES

Star Wolves 2 Patch 2

SEITE B

VOLLVERSION

Sacred

VIDEOS

Battleforge

Call of Duty 5

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

Gears of War 2 (erweitert auf AB-18-VERSION!)

Half-Life 2: Bloodstone – The Journey Home

Crysis: Warhead

Iron Man

Lego: Indiana Jones

Mass Effect

PC ACTION kocht Wrath of the Lychee King

PC ACTION spielt Atari 2600

Project Origin (erweitert auf AB-18-VERSION!)

Race Driver: GRID

World of Warcraft: Wrath of the Lich King







8/2008

PC ACTION

DVD

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50 und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.
PRÄMIEN-NR.: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50 und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
PRÄMIEN-NR.: 003338

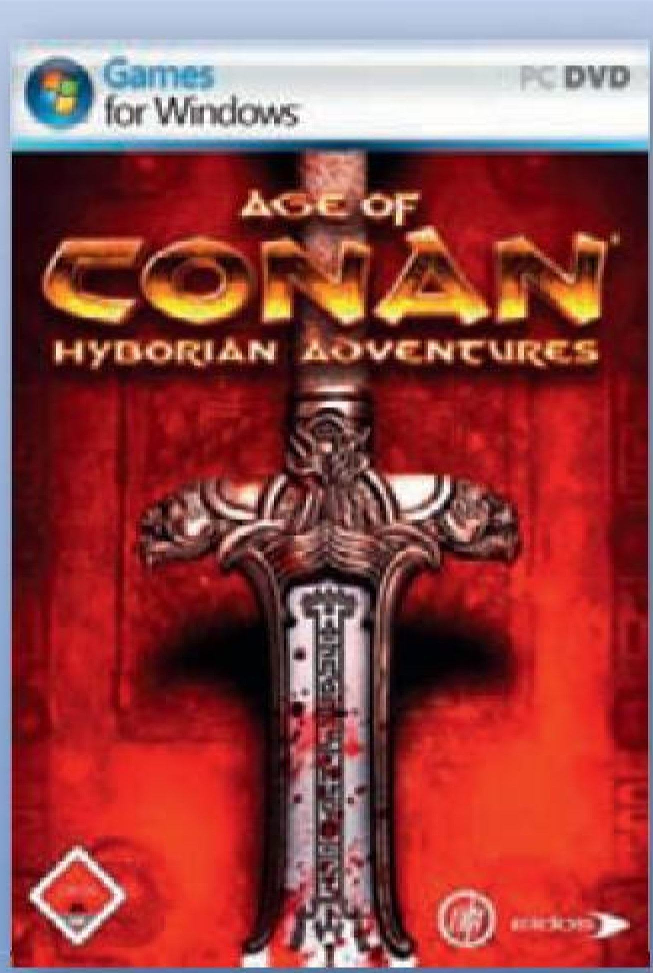
LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



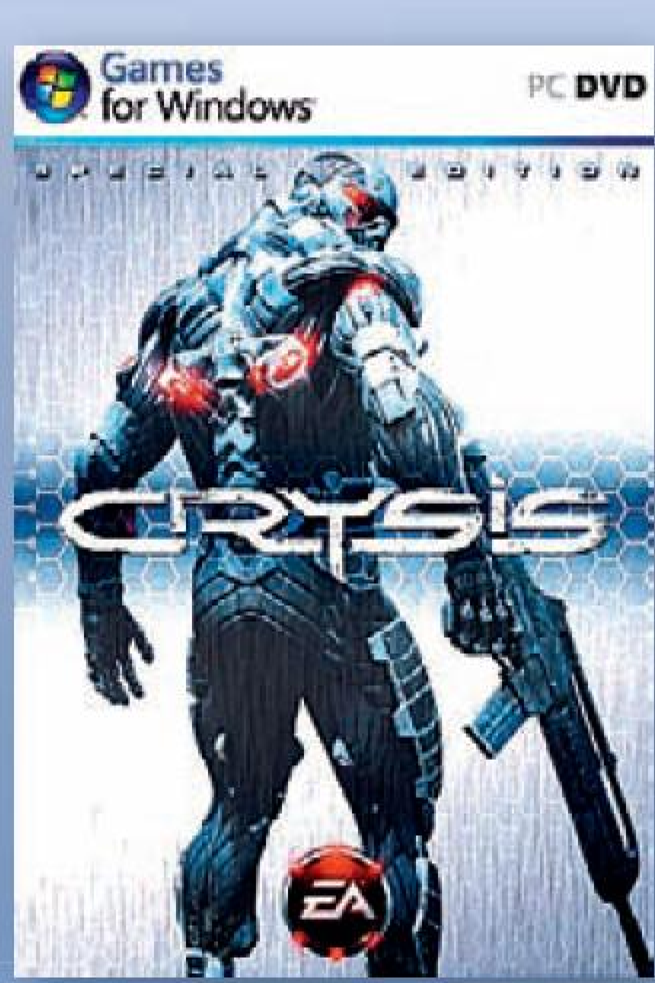
USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB

Der USB-Stick A-DATA myFlash PD9 ist Plug-and-play-fähig. Einfach in den USB-Port einstecken und schon können acht Gigabyte Daten gelesen und beschrieben werden. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht nötig. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, erfordert unter Windows Me/2000/XP/Vista keine Treiber, ist bootfähig (bei Unterstützung dieser Funktion durch das Motherboard) und erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.
PRÄMIEN-NR.: 003358









ALONE IN THE DARK

Ein Action-Survival-Spiel:
Nachts im Central Park von New York

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003458

AGE OF CONAN

In *Conan* betritt der Spieler ein barbarisches Universum, das durch fantastische Grafik zum Leben erweckt wird.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003457

MASS EFFECT

Du rettest das Leben von Milliarden und verhinderst die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

PRÄMIEN-NR.: 003463

CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003301





Prämie ohne Handy/Kamera





FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur (ca. 40 cm hoch) aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER

Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Laden Sie dann Ihre mobilen Endgeräte wie Handy, MP3-Player & Co.

PRÄMIEN-NR.: 003351

LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

PRÄMIEN-NR.: 003197

NEED FOR SPEED: PRO STREET

Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Abonnieren Sie PC ACTION und lassen Sie diesen Traum mit unserer Abo-Prämie wahr werden! Los!

PRÄMIEN-NR: 003286

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA PR 53

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

TOP NEWS



Ein Zombie mit einer ziemlich ausladenden Fressleiste attackiert Chris Redfield, den Helden in *Resident Evil 5*.

»Zunge gleich beim ersten Date? Das geht mir zu schnell.«



Nicht nur menschliche Untote haben es auf Sie abgesehen, auch Killer-Hunde sind hinter Ihnen her.

»Kann ins Auge gehen: Hunde aus dem Tierheim adoptieren.«

Hauptakteur Chris Redfield war schon im ersten *Resident Evil* mit von der Partie.

RESIDENT EVIL 5

Das große Fressen

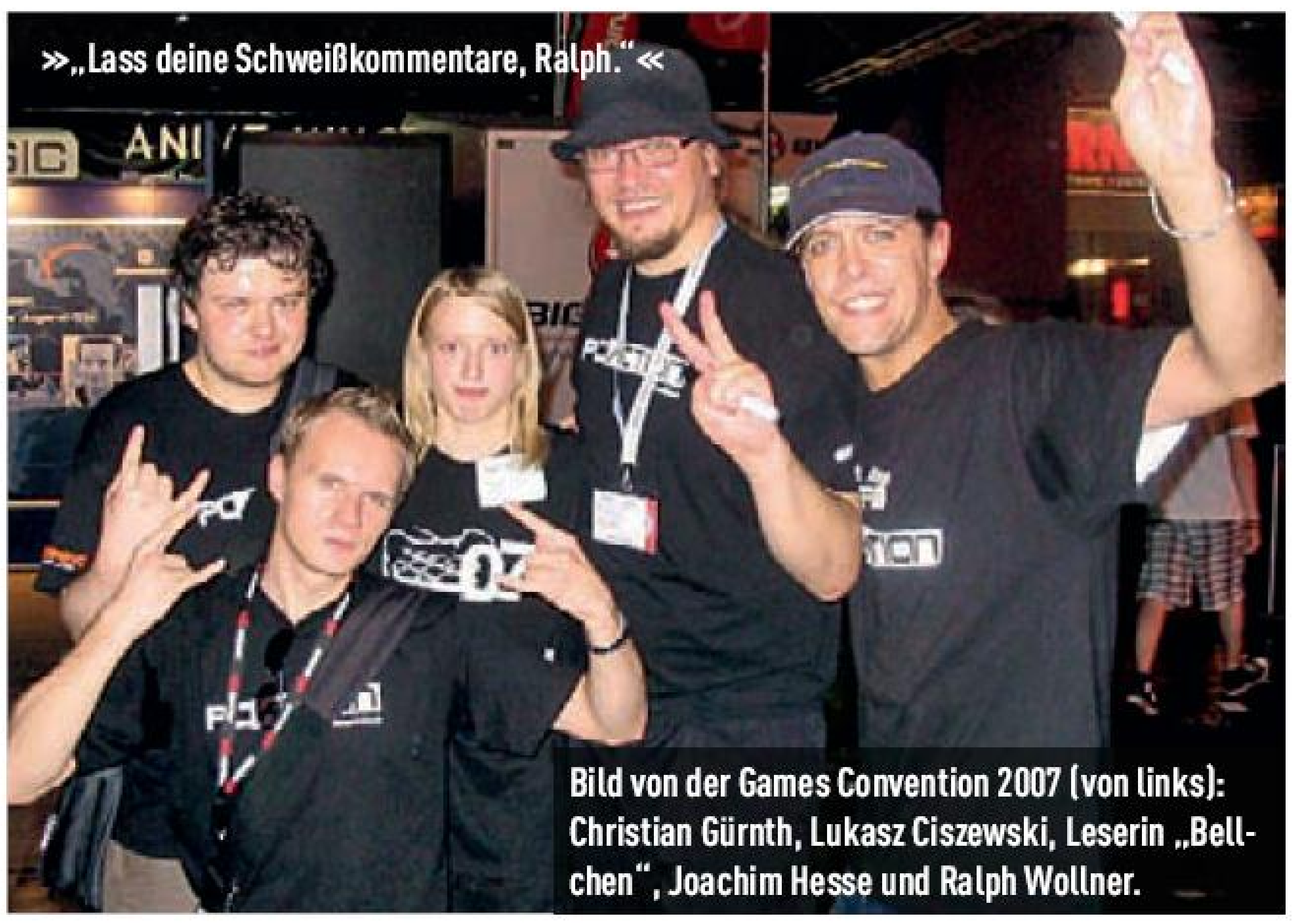
Sie sind hirntot, sabbern und folgen ihrem Fresstrieb. Nein, die Rede ist nicht von schwangeren Blondinen.

ACTION-ADVENTURE | Schon mit *Resident Evil 4* verpasste Capcom der Zombie-Serie eine gewaltige Action-Injektion: Statt des eher gemächlichen Überlebenskampfes standen schnelle Schießereien mit ganzen Gegnerhorden auf dem Programm. Der fünfte Streich der Horror-Reihe geht diesen Weg weiter und hetzt Ihnen gleich Hunderte von durchgeknallten, fleischfressenden Untoten hinterher. Das ist aber nicht die einzige Neuerung.

IRGENDWO IN AFRIKA

Im Spiel schlüpfen Sie in den Kampfanzug von Chris Redfield. Klingelt's? Chris knallte schon im Ur-*Resident Evil* dutzenden Pixel-Zombies den Schädel von den Schultern, verschwand aber im zweiten Teil spurlos. In der Verfolgersicht steuern Sie den Elitesoldaten diesmal durch eine afrikanische Wüstenstadt, den Ursprung des T-Virus. Dunkle Kellerverliese und Seitengassen weichen sonnendurchfluteten, sandigen Slums. Viel mehr neue Infos gibt's noch nicht. Eigentlich wissen wir noch nicht mal, ob das Teil überhaupt für den PC erscheint. Nachdem dieser aber als Hauptentwicklungsplattform fungiert, stehen die Zeichen verdammt gut. Wir ölen schon mal unsere Knarre. Michael Grill

Info: www.residentevil.com



»„Lass deine Schweißkommentare, Ralph." «

Bild von der Games Convention 2007 (von links): Christian Gürnth, Lukasz Ciszewski, Leserin „Bellchen", Joachim Hesse und Ralph Wollner.

PC ACTION AUF DER GAMES CONVENTION 2008

Da simmer dabei!

Wie im vergangenen Jahr gibt es die Knalltüten von der PC ACTION auch heuer auf der Games Convention zu sehen.

SPIELMESSE | Chef Joachim Hesse, Redakteur Michael Grill und unser mittlerweile freier Mitarbeiter Ralph Wollner veranstalten erneut eine lustige Bühnenshow. Seien Sie ja am 21., 22. und 23. August um 13 bis 14 Uhr in der Halle 5 am Stand F24! Es gibt heiße Mädels zu sehen, die wir zu Miss Lich Queen, *Counter-Strike*-Girl, Miss Sim sowie Miss Bildung (haha!) küren. An denselben Tagen veranstalten die pcaction.de-Redakteure Lukasz Ciszewski und Christian Gürnth eine Community-Party. Nicht verpassen! Alexander Frank

Info: www.gc-germany.com

ALONE IN THE DARK

Edward Carnby, der Held aus dem revolutionären Urvater der *Alone in the Dark*-Serie, ist zurück.

Stell dich der Dunkelheit!

Es wird Zeit, Baldrian-Perlen zu besorgen: *Alone in the Dark* ist zurück – besser und gruseliger als je zuvor!

Der erste Teil der *Alone in the Dark*-Serie gilt bis heute als Meilenstein in der Geschichte der Computerspiele. Und Entwickler Eden Games hat sich mit dem neuesten Ableger des Grusel-Spektakels keine geringeren Ziele gesetzt. Mit Angstschweiß auf der Stirn und zitternden Händen steuern Sie Hauptdarsteller Edward Carnby durch das von einer unglaublichen Katastrophe gezeichnete New York: Der Central Park, früher als Hort der Ruhe und Erholung bekannt, wurde vom Eden-Team in die Hölle auf Erden verwandelt. Nun hat Edward 24 Stunden Zeit, das mysteriöse Geheimnis zu lüften – nicht ohne vorher ein paar grässliche Zombies zurück in die Hölle zu ballern! *Alone in the Dark* überzeugt Horror-Fans nicht nur mit hervorragender Technik und der riesigen, frei begehbaren Spielwelt, sondern vor allem mit der zum Schreien gruseligen Atmosphäre.

Info: www.centraldark.com



Die Collector's Edition des Grusel-Spektakels ist randvoll mit allerlei coolen Extras.

STREET FIGHTER 4

Straßenunruhen



»Wird von der Post nicht befördert: Muskelpaket.«

Der neue Charakter Abel (links) schlägt dem Helden Ryu aufs Fressbrett.

***Indiana Jones 4, Grand Theft Auto 4, Beverly Hills Cop 4* – vierte Teile sind schwer im Trend. Kein Wunder, dass Capcom gerade jetzt *Street Fighter 4* ankündigt.**

ACTION | Die *Street Fighter*-Reihe lebt! Entwickler Capcom kündigte kürzlich an, zurzeit an Teil 4 der Kult-Prügelserie zu arbeiten. Nachdem das Actionspektakel zuerst nur für Konsolen angekündigt war, gab Capcom ein paar Tage später in einer Pressemitteilung bekannt, „dass der kommende Teil der *Street Fighter*-Serie, *Street Fighter 4*, sowohl für die Next-Generation-Konsolen Xbox 360 und Playstation 3 als auch für Windows-basierte PCs erscheinen wird". Jede Menge Screenshots und einen Trailer finden Sie auf der offiziellen Webseite. Eines der ansehnlichen Bilder präsentieren wir Ihnen voller Stolz über dieser Meldung. Als Erscheinungstermin peilen die Entwickler derzeit Ende 2008/Frühjahr 2009 an. Ab dann dürfen Sie sich wieder mit Ryu, Ken, Dhalsim, Blanka und all den anderen austoben. Doch auch neue Charaktere halten Einzug ins Prügel-Universum: Abel, El Fuerte und Crimson Viper erweitern die Zahl an virtuellen Kämpfern. Ebenso kündigten die Entwickler neue Spezialattacken und einige neue Spielelemente an. Wir machen uns schon ganz nass vor Vorfreude! Dennis Blumenthal

Info: www.streetfighter.com

Du bist der Nächste!

Ken, Ryu und Co. sind nicht die Einzigen, denen wir gerne mal die Kauleiste polieren möchten.

Mr. „Ich fahre Benz mit eingebauter Vorfahrt"



Welcher Autofahrer ohne Stern auf der Motorhaube kennt das nicht? Man will gerade genüsslich abbiegen, als wie aus dem Nichts ein Mercedes-Benz heranschleicht und der Fahrer (mit modischem Hut) Ihnen die Vorfahrt nimmt. Die Sau!

Mr. „Ich glotz deiner Freundin ins Dekolleté"



Eigentlich darf man es ihm nicht verübeln. An dem Vorbau einer typischen PC ACTION-Redakteurs-Freundin kann man nur unter Einsatz wüster Kopfverrenkungen vorbeischauen. Trotzdem: „Noch so ein Blick, Schlag ins Genick!"

Mr. „Ich mache immer das Klopapier leer"



Der gleiche Typ, der immer vergisst, die Stromrechnung zu zahlen, der stets unsere zweite Socke verschlampt und uns schon morgens im Badezimmer dumm kommt. Wenn wir den hässlichen Vogel erwischen, dann kriegt er's richtig!



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: NAZI-SPORTARTEN



»Selten: Kicker mit Köpfchen.«

Erst wenn Otto Normalbürger auf dem Feld steht, wird Fußball spannend sein. Bis dahin bleibt Fussi öde!

Kill EM all

Mensch, die Scheiß-WM ist gerade erst rum und schon wird ganz Europa erneut mit Fußball zugebombt. Was mich an Fußball am meisten langweilt: Man kann den Horror nicht umgehen. Überall werde ich automatisch mit dem Thema konfrontiert, denn die EM ist allgegenwärtig. Kurz: Fußball ist wie Passivrauchen. Zum Glück ist die Europa-Meisterschaft aber fast vorbei, wenn Sie diese Zeilen lesen. Fußball ist außerdem völlig unrealistisch. Beispiel: In der EM spielt auch die Türkei mit. Dabei wissen alle, dass wir Türken gar nicht in der Europäischen Union sind. Da stimmt doch was nicht! Außerdem verstehe ich nicht, was daran so interessant sein soll, wenn Multimillionäre einen Ball hin und her treten. Ich würde daher erst mal die Profis abschaffen und normale Menschen aufs Feld stellen. Sagen wir mal, Hamburg spielt gegen München. Vor jedem Spiel müssten schwarze Sheriffs mit dem Elektroschocker durch die Fußgängerzonen von Hamburg und München laufen, um jeweils elf Passanten bewusstlos zu schocken. Egal ob Jungspund, Rentnerin oder Fettsack. Plastiktüte über den Kopf, rein in den Laster und ab ins Stadion! Der gemeine Münchner gegen den gemeinen Hamburger! Da wäre Fußball endlich mal spannend. Als Ansporn erhält jeder Spieler der Siegermannschaft einfach 10.000 Euro und der Torschützenkönig noch mal 10.000 Kröten extra. Diese Mannschaften würden sich die Seelen aus dem Leib kicken, das wäre Spannung und Emotion (gesprochen: immouschn) pur! In der Halbzeit würde ich außerdem Perverse und Falschparker foltern lassen. Zuschauer könnten dann per SMS über die Foltermethode abstimmen. Dann wäre Fußball endlich der echte Sport des Volkes!

CRYSIS: WARHEAD

Psycho-Therapie

AUF DVD VIDEO



»Trägt jetzt einen Afro: Pumuckl.«

Ein Auto gerät wegen der Explosion im Hintergrund aus seiner Bahn und knallt gegen die Leitplanke.

Kein Nachfolger, sondern ein Parallelspiel: Mit *Warhead* erleben Sie die bekannte Geschichte aus einem neuen Blickwinkel.

EGO-SHOOTER | Wer sich gut schützt, erlebt weniger böse Überraschungen. Das gilt nicht nur für Sex, sondern auch für Krieg. Auch bei *Crysis: Warhead* schlüpfen Sie in den Schutzanzug, der Ihnen übermenschliche Fähigkeiten verleiht. Dieses Mal sind Sie allerdings nicht als Nomad, sondern in der Haut des aus *Crysis* bekannten Charakters Sykes (aka Psycho) unterwegs. Und zwar treten Sie den bösen Koreanern und Aliens auf der anderen Seite der Insel in den Hintern. Da wir die nettesten Menschen auf diesem Planeten sind, haben wir für Sie ein Video samt Interview mit Crytek-Boss Cevat Yerli auf unsere DVD gepackt. Entwickelt wird *Warhead* indes nicht von den Machern aus Frankfurt, sondern von der Budapest-Niederlassung von Crytek. Erscheinen soll das grafische Spektakel, das auf der optimierten Engine des ersten *Crysis* basiert, noch in diesem Herbst. Alexander Frank

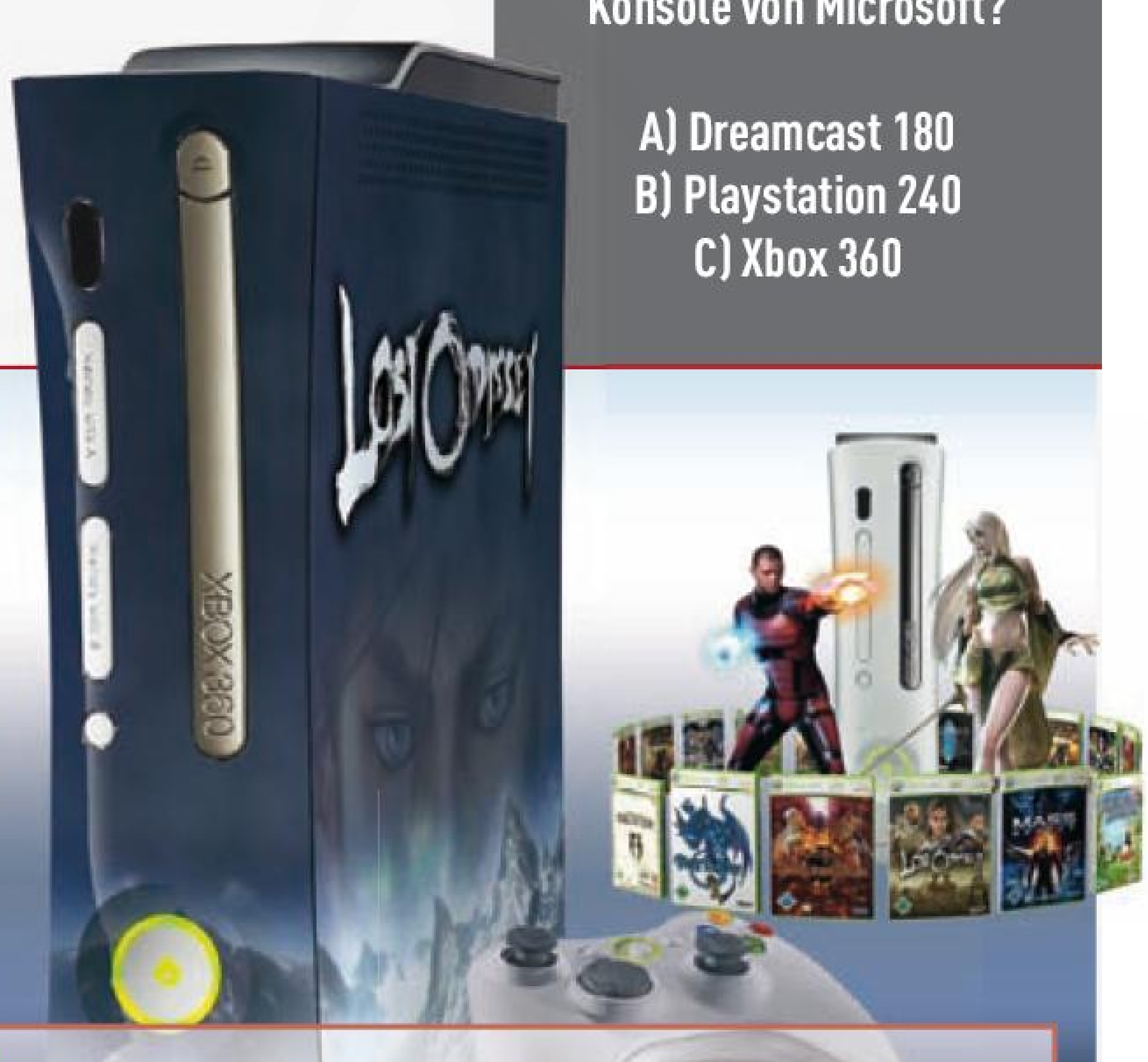
Info: www.crysis-thegame.com

XBOX 360

Raus aus dem Alltag!

Wie heißt die Next-Gen-Konsole von Microsoft?

A) Dreamcast 180
B) Playstation 240
C) Xbox 360



Obwohl wir ein PC-Magazin sind, verlosen wir diesen Monat in Kooperation mit Microsoft eine traumhaft schöne Xbox 360. Die edle Spielekonsole ziert ein schickes *Lost Odyssey*-Airbrush, das nicht nur Sammlerherzen höher schlagen lässt. Dieses herrliche Schmuckstück gibt es NICHT im Handel – ein Grund mehr, sofort mitzumachen!

1x LOST-ODYSSEY-XBOX 360
im Airbrush-Design plus den Spielen *Kingdom under Fire: Circle of Doom*, *Blue Dragon*, *Mass Effect* und natürlich *Lost Odyssey*. Das absolute Rundum-sorglos-Paket für den modernen Spieler. Wert: Unbezahlbar. Experten sprechen von Millionen ...

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 22. Juli 2008.

LIES MICH!

Saints Row 2



Action | Da es für *Grand Theft Auto 4* noch immer keine offizielle PC-Ankündigung gibt, freut uns folgende Nachricht aus dem Hause THQ ganz besonders: *Saints Row 2* kommt für den PC – und das sogar noch in diesem Jahr. In einem witzigen Vorabfilmchen (www.pcaction.de/?article_id=646285) zieht der potenzielle *GTA*-Killer auch gleich ordentlich über den Konkurrenten aus dem Hause Rockstar her. Ring frei zur ersten Runde! (JK)

Info: www.saintsrow.com

Burnout Paradise



Rennspiel | Die auf Konsolen sehr erfolgreiche *Burnout*-Serie wagt mit dem neuesten Teil *Burnout Paradise* erstmals auch den Sprung auf den PC. Was wir schon von der bereits veröffentlichten Xbox-360-Fassung gesehen haben, lässt uns das Wasser im Munde zusammenlaufen: 75 lässige Karren, massig spektakuläre Unfälle in Zeitlupe und eine fantastische Optik. Wir wollen *Burnout Paradise*! Und zwar schnell! (JK)

Info: http://burnout.ea.com

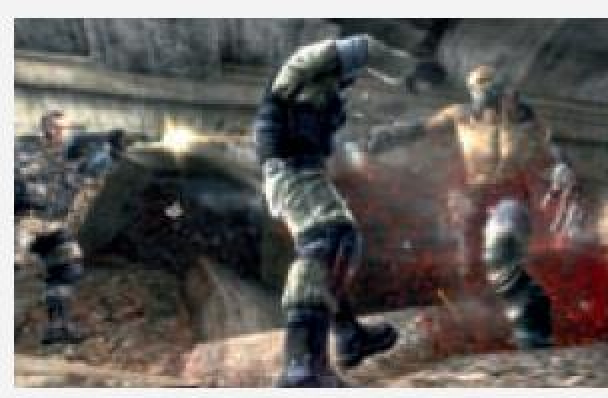
Endwar



Echtzeitstrategie | Noch immer weigert sich Ubisoft, sein gewagtes Strategie-Projekt *Endwar* offiziell für den PC zu anzukündigen. Wir haben den Titel kürzlich bei den Ubidays 2008 trotzdem gezockt, sind aber ob der neuartigen Sprachsteuerung skeptisch: Die Sprachbefehle sind umständlich und mühsam, wodurch das Spieltempo ins Anstrengend-Gemächliche abdriftet. Außerdem erreicht die Spielgrafik nicht ganz die Qualität der bisher veröffentlichten Vorschaubilder. (JK)

Info: http://endwargame.de.ubi.com

The Swarm



Ego-Shooter | Zwar ist die Ankündigung des russischen Ego-Shooters *The Swarm* nicht mehr ganz frisch, seit Kurzem aber geistern dazu einige neue Bilder durchs Netz. Darauf zu sehen: hässliche Alien-Kreaturen, die durch ein nuklear verseuchtes Moskau dackeln. Sie stürzen sich vermutlich Ende 2008 ins Geschehen und übernehmen im Laufe der Kampagne nach und nach die Fähigkeiten Ihrer außerirdischen Widersacher. (JK)

Info: www.buka.com

GUTSCHEIN



PC ACTION

UCI KINOWELT

HEROES NIGHT

ULTIMATIVE ACTION. COOLE HELDEN. PURES ADRENALIN!

HANCOCK

AM 2.7.2008 UM 20 UHR

ZUM SUPERPREIS VON € 5,50!

Gültig nur am Veranstaltungstag. Eine Person pro Gutschein. Einfach diesen Coupon ausschneiden und an der Kinokasse vorlegen. Viel Spaß!





PC ACTION PRÄSENTIERT: HANCOCK

Ihr Lieblingsmagazin lädt zur HEROES NIGHT von UCI KINOWELT – zum absoluten Hammerpreis!

Es gibt Helden. Es gibt Superhelden. Und es gibt Hancock. Mit großer Macht kommt große Verantwortung. Das weiß jeder, außer ihm. Hancock hat zwar Superkräfte, stinkt jedoch nach Alkohol, ist zynisch und hält von politischer Korrektheit ungefähr so viel wie die PC ACTION-Redaktion. Und das Beste: Für unsere Leser läuft der Streifen schon einen Tag vor dem offiziellen Kinostart! Am 2. Juli steigt nämlich die große HEROES NIGHT von UCI KINOWELT und PC ACTION – und Sie sind mit dabei! Schneiden Sie einfach den Coupon auf dieser Seite aus und bringen Sie ihn zur Kinokasse mit. Und schon sehen Sie die witzige Actionkomödie mit Will Smith zum Hammerpreis von € 5,50. Film ab!





Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3*

Name: Gina Carano

Künstlername: Natasha

Position: Am liebsten horizontal – als russische Heldin mit ihrem Scharfschützengewehr

Alter: Knackige 26

Geschätzte Körbchengröße: 80DD

Geburtsort: Dallas County, Texas, USA

Internetseite: www.nbc.com/AmericanGladiators/bios/crush.shtml

Was würden wir tun, um mit ihr einen Glas Wodka zu trinken: Uns vom KGB verhören lassen

Neuigkeiten zum Spiel: Laut dem Spielproduzenten soll die komplette Kampagne von *Alarmstufe Rot 3* für ein kooperatives Spiel ausgelegt sein. Fehlt Ihnen ein Mitspieler, übernimmt der Computer dessen Rolle. Des Weiteren soll Basisbau auf dem Wasser möglich sein. Wir sind gespannt!



Im echten Leben treibt Gina Carano Kampfsport und verdient sich nebenbei ihre Brötchen als American Gladiator.

DER ABGRUND IN UNS: SPRECHERCASTING

Stimmabgabe

AUF DVD VIDEO



»Schwer bewacht: die Mündung des Ganges.«

Eine Szene aus der PC ACTION-exklusiven Machinima-Serie *Der Abgrund in uns*.

Sie haben eine besonders schöne, weiche, harte, hohe, tiefe, zarte, harte, raue, piepsige, klare oder angsteinflößende Stimme? Dann ist das Ihre große Chance: PC ACTION hat nämlich eine Rolle als Sprecher zu vergeben!

INTERN | Wenn Sie schon immer der Meinung waren, dass Ihr Organ einfach gehört gehört, dann bieten wir Ihnen ein Karrieresprungbrett zu einer großen Zukunft als Sprecher! Wir haben nämlich eine Rolle in der PC ACTION-exklusiven Machinima-Serie *Der Abgrund in uns* zu vergeben! Erzählen Sie uns, warum gerade Sie mit dabei sein sollten, und schicken Sie das MP3 Ihrer Aufnahme an info@2day-productions.de. Einsendeschluss ist der 15. August 2008. Voraussichtlich in der PC ACTION-Ausgabe 11/2008 geben wir den glücklichen Gewinner bekannt. Also, ran an die Mikrofone! Michael Grill

Info: www.pcaction.de



Der Prinz duelliert sich mit einem monströsen Gegner. Kämpfe gegen mehrere Feinde gleichzeitig wird es nicht mehr geben.

PRINCE OF PERSIA
Der Prügelprinz

Während der Ubidays 2008 gab Produzent Ben Mattes Details zum neuen Prinzen preis. Es ging – wie so oft – fast ausschließlich um Frauen.

ACTION | Im Gegensatz zu seinen Vorgängern wird der neue Prinz nicht ausziehen, um eine holde Maid zu retten, sondern gemeinsam mit einer schlagkräftigen Maid ausziehen, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Elika, so ihr Name, soll sich dabei in jeder Situation als nützlich erweisen. Per Tastendruck gibt die Weggefährtin Hilfestellung bei Rätseln, bei Kletterpassagen und im Kampf. Anders als im wahren Leben soll die Gute Ihnen sogar den richtigen Weg weisen, sollten Sie sich einmal verlaufen haben. Eine ausführliche Vorschau zum Weihnachten 2008 erscheinenden *Prince of Persia* finden Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. Jürgen Krauß

Info: http://prince-of-persia.ubi.com

Constantin Film

Dein gutes Recht!

Welchen Anwalt spielt George Clooney im gleichnamigen Thriller?

A) Clark Kent
B) Michael Clayton
C) Inspektor Clouseau

Am 7. Juli erscheint der mit einem Oscar prämierte Polit-Thriller *Michael Clayton* mit George Clooney in der Hauptrolle als DVD und Blu-ray-Disc. Clooney ist Michael Clayton, ein ehemaliger Staatsanwalt, der die persönlichen Probleme der Klienten einer New Yorker Anwaltskanzlei löst und der seinen brillanten Kollegen (Tom Wilkinson) beobachten soll. Der sabotiert den Fall eines Großklienten. Michael Clayton kommen Zweifel an der Unschuld des Mandanten und so steht er vor der größten Herausforderung seiner Karriere. PC ACTION-Leser haben die Möglichkeit, diesen Monat den Film und das schmucke Smartphone Palm Centro umsonst zu ergattern. Machen Sie einfach bei unserem Gewinnspiel mit!

1x PALM CENTRO SMARTPHONE

Das erstaunlich kleine, edle Gerät bietet Ihnen Handy, SMS/MMS, E-Mail, Internetzugang und einen Farb-Touchscreen und eine komplette Tastatur. Mehr Infos zum Mini-Büro für die Hosentasche finden Sie unter www.palm.de. Wert: 299 Euro.



3x MICHAEL-CLAYTON-DVD

Kommt frisch verpackt und gratis zu Ihnen nach Hause. Mehr Infos unter www.michaelclayton.film.de.
Wert: ca. 18 Euro



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 22. Juli 2008.

LIES MICH!

Fable 2



Rollenspiel | Es gibt neue Infos zu Lionheads Rollenspiel *Fable 2*. So wird es wieder mehrere Magie-Arten wie Feuer- oder Blitz-Angriffe geben, die jeweils flächendeckend oder gezielt gegen einzelne Gegner eingesetzt werden können. Auch die Ankündigung, dass ein kooperativer Modus für zwei Spieler mit an Bord ist, macht mächtig Laune. Wann (und vor allem ob) *Fable 2* für den PC erscheint, ist noch nicht klar. (MG)

Info: www.lionhead.com

Bionic Commando



Action | Bei der Captivate 08, Capcoms Hausmesse, konnte man endlich selbst Hand am Nachfolger des 80er-Jahre-Hits *Bionic Commando* anlegen. Im Spiel hangeln Sie sich mit einem Greifhaken durch die Gegend und blasen Gegnern mit fetten Wummen das Licht aus. Vor allem der frisch erschienene Mehrspieler-Trailer sieht richtig gut aus. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2008. (MG)

Info: www.bioniccommando.com

King's Bounty: The Legend



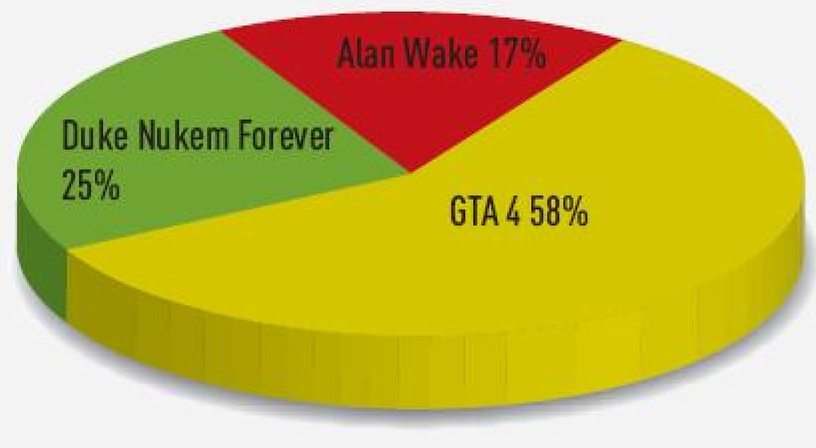
Rundenstrategie | Sie lieben *Heroes of Might & Magic*? Dann sind Sie bei *King's Bounty: The Legend* genau richtig! Als Paladin, Ritter oder Magier ziehen Sie in Echtzeit umher und tragen mit Ihrer Gruppe rundenbasierte Kämpfe aus. Die bisher erschienenen Bilder und der Trailer sehen sehr vielversprechend aus: Stimmige Grafik, imposante Einheiten und jede Menge Abwechslung dürften auf dem Programm stehen. Ab Herbst 2008 geht's los! (MG)

Info: www.1cpublishing.eu

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Welches Spiel wollen Sie unbedingt noch im Jahr 2008 zocken?



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Grand Theft Auto 4



Die Hauptfigur Nico Bellic flieht auf einem Motorrad vor der Polizei.

»Von der Polizei gejagt: Männer mit seltsamen Neigungen.«

1 ▲ (2)

Worum geht es?
In den Latschen des serbischen Einwanderers Nico Bellic arbeiten Sie sich vom Gauner zum oberkriminellen Guru hoch. Selbstverständlich kommen dabei eine Menge Waffen und Fahrzeuge zum Einsatz. *Grand Theft Auto 4* spielt in der fiktiven US-Metropole Liberty City, die New York verdächtig ähnlich sieht.

Warum brauchst du es?
Weil *Grand Theft Auto 4* Action am laufenden Band bietet. Weil der Spieler die ganze virtuelle Stadt erkunden darf. Und weil man hier richtig die Gangster-Sau rauslassen kann. Und – drücken wir es vorsichtig aus – der Held schreckt nicht vor Gewalt zurück. Deshalb wird der Titel auch eine Alterseinstufung ab 18 Jahren erhalten.

Was gibt es Neues?
Die Konsolenfassung des Spiels ging ins *Guinness-Buch der Rekorde* als das sich am schnellsten verkaufende Medium der Geschichte ein. Allein am ersten Tag fand *GTA 4* in England 609.000 Abnehmer. Auf der Webseite der Vertriebsfirma Take 2 soll es indes einen Hinweis auf die PC-Version gegeben haben (mittlerweile wieder entfernt).

Genre	Action	Entwickler	Rockstar Games	Erscheint	2008

2. Das Schwarze Auge: Drakensang



2 ▼ (1)

Worum geht es?
In der Stadt Ferdok passieren mehrere Morde. Sie und Ihre Truppe ermitteln in dieser Sache und kommen einer groß angelegten Verschwörung auf die Spur.

Warum brauchst du es?
Weil *Drakensang* sich sehr detailgetreu an seine Pen&Paper-Vorlage halten wird. Außerdem verspricht es eine spannende und wendungsreiche Handlung.

Was gibt es Neues?
Die Synchronsprecher stehen fest. Unter Vertrag stehen die deutschen Stimmen von Bruce Willis, Angelina Jolie, Wesley Snipes, Daniel Craig und Antonio Banderas. Klasse!

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Radon Labs	Erscheint	31. Juli 2008

3. Gothic 4: Arcania



3 ▲ (4)

Worum geht es?
Wie bei den ersten drei Teilen schlüpfen Sie auch in *Arcania* in die Rüstung des Namenlosen Helden und erkunden eine riesige, lebendige und raue Fantasy-Welt.

Warum brauchst du es?
Der neue Macher Spellbound verspricht, die Kritikpunkte der Vorgänger zu berücksichtigen. Deshalb könnte das Abenteuer eine noch intensivere Atmosphäre bieten.

Was gibt es Neues?
In den USA wird das Spiel *Arcania: A Gothic Tale* heißen, um es besser verkaufen zu können. Des Weiteren sollen die Amis aus Marketinggründen eine minimal farbenfrohere Version erhalten.

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Spellbound	Erscheint	2009/2010

4. Mafia 2



4 ▲ (6)

Worum geht es?
Als blutiger Anfänger erklimmen Sie die kriminelle Karriereleiter bei einer italienischen Mafia-Familie in den 40er- und 50er-Jahren.

Warum brauchst du es?
Weil das Spiel wie *GTA 4* ist, nur mit mehr Stil. Statt eines Trainingsanzugs tragen Sie hier einen Smoking und gehen bei Ihren Verbrechen disziplinierter als in Liberty City vor.

Was gibt es Neues?
Echte Infos gibt es nicht, dafür erschienen frische Bilder, die unter anderem eine sehr stimmungsvolle Lagerhalle zeigen. Wie es in deren Hof aussieht, sehen Sie im Bild oben.

Genre	Action	Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

5. Fallout 3



Worum geht es?
200 Jahre nach einer Nuklear-Katastrophe erforschen Sie das verseuchte und verlassene Washington D. C.

Warum brauchst du es?
Weil die ersten beiden Teile kultig waren. Und weil der Macher Bethesda sein Handwerk versteht – Epen wie *Oblivion* beweisen es.

Was gibt es Neues?
Infos zur Collector's Edition: Die kommt im Brotdosendesign und enthält unter anderem eine Making-of-DVD und ein Buch mit Zeichnungen.

5 ■ (5)	Genre Rollenspiel
Entwickler Bethesda Softw.	Erscheint Herbst 2008

6. Far Cry 2



Worum geht es?
Statt auf den karibischen Inseln treten Sie diesmal in einem afrikanischen Land Ihren Widersachern in den virtuellen Hintern.

Warum brauchst du es?
Weil das, was wir bisher gesehen haben, einfach bombastisch aussieht. Und weil Schießen auf wilde Tiere Spaß macht!

Was gibt es Neues?
In einem Interview verriet der Spielproduzent, dass das Abenteuer ganze 50 Stunden dauern soll. Ganz schön viel für einen Ego-Shooter!

6 ▲ (9)	Genre Ego-Shooter
Entwickler Ubisoft Montreal	Erscheint 4. Quartal 2008

7. Starcraft 2



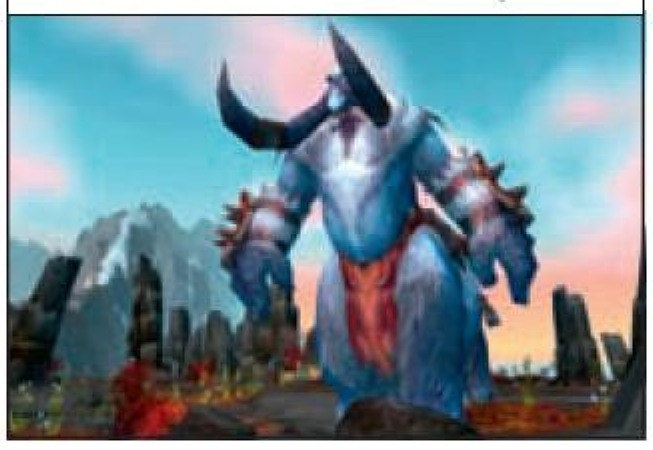
Worum geht es?
In einer fernen Zukunft kämpfen Sie mit Zerg, Protoss oder Mensch gegen die beiden anderen Parteien um die Rohstoffe.

Warum brauchst du es?
Weil die Jungs von Blizzard wissen, wie man ein Strategiespiel mit perfektem Gleichgewicht und maximalen Spielspaß programmiert.

Was gibt es Neues?
Blizzard dementierte die im Netz aufgetauchten angeblichen Systemanforderungen: Pentium-4-Prozessor, 1 GB RAM, Geforce 7/8 mit 256 MB.

7 ■ (7)	Genre Echtzeitstrategie
Entwickler Blizzard	Erscheint 2008

8. WoW: Wrath of the Lich King



Worum geht es?
Monster „looten", Instanzen „abfarmen", „XP grinden" – eben alles, was einen *WoW*-Spieler vom sozialen Leben abhält.

Warum brauchst du es?
Damit Sie endlich vom derzeitigen Maximal-Level 70 auf 80 kommen und dabei etliche epische Gegenstände einsacken.

Was gibt es Neues?
WoW-Süchtling Fischer war bei einer Präsentation bei Blizzard. Die Ergebnisse seiner Reise finden Sie ab Seite 66.

8 ■ (8)	Genre Online-Rollenspiel
Entwickler Blizzard	Erscheint 2008

9. Spore



Worum geht es?
Hier züchten Sie eine Kreatur, die Sie nach Belieben gestalten können. Flügel auf der Nase oder sowas sind also kein Problem.

Warum brauchst du es?
Weil man hier eine ganz eigene Schöpfung erstellt und durch fünf Entwicklungsphasen begleitet. Glauben Sie uns, das macht Spaß!

Was gibt es Neues?
Neue Videos auf www.spore.com zeigen die Evolutionsphasen – kommentiert von Will Wright, dem Erfinder von *Die Sims*.

9 ▲ (10)	Genre Aufbaustrategie
Entwickler Maxis	Erscheint 5. September 2008

10. C&C: Alarmstufe Rot 3



Worum geht es?
Sowjets, Alliierte und Japaner ringen um nichts Geringeres als die Weltherrschaft. Na, wenn das nicht spannend wird!

Warum brauchst du es?
Weil auch *Alarmstufe Rot 3* mit serientypischem Humor glänzt. Und weil das *C&C*-Universum schon immer eine Klasse für sich war.

Was gibt es Neues?
Erstmals in der Seriengeschichte bestreiten Sie die Missionen kooperativ. Fehlt Ihnen ein Spieler, übernimmt der Computer seine Rolle.

10 ▲ (12)	Genre Echtzeitstrategie
Entwickler EA Los Angeles	Erscheint 2009

Du fehlst mir!

Liebe Leser, so geht es nicht weiter! Erst kürzlich reisten wir in die Bierhauptstadt München, um Ihnen anschließend vom blutigen Action-Rollenspiel *Rise of the Argonauts* zu berichten, und Sie haben es immer noch nicht in die Liste der meistererwarteten Spiele (das ist diese Doppelseite hier) aufgenommen! Dabei klingt doch die Handlung ziemlich cool: Als frisch verwitweter griechischer König Jason machen Sie sich auf die Suche nach dem Goldenen Vlies, um damit die bei der Hochzeit abgemurkste Ehefrau wiederzubeleben. Auf Ihrem Weg räumen Sie Ihre Gegner stückweise aus dem Weg. Stückweise deshalb, weil Sie sie sogar zerschneiden können! Also los, schauen Sie gefälligst, dass das Spiel in der nächsten Ausgabe in diese Liste kommt!



Rise of the Argonauts

Auf der Lauer



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Um ganze sieben Plätze nach oben rutschte der Ego-Shooter aus der Ukraine im vergangenen Monat. Ob das mit der illegal ins Netz gelangten Version zusammenhängt? Zwar häuften sich in gewissen Foren die Beschwerden, dass die Spieldateien verseucht seien und den eigenen Rechner schädigen können, dennoch scheinen sehr viele Internet-Nutzer das illegal veröffentlichte Paket heruntergeladen zu haben. Wie dem auch sei, die Entwickler des Tschernobyl-Abenteuers sollten künftig weniger verstrahlt zu Werke gehen, um solche Zwischenfälle zu vermeiden. Vielleicht war die „Entführung" der Demo-Version aber auch nur ein geschickter Werbe-Trick? Die Veröffentlichung steht ja schon im August an.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(13)	Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron	3. Quartal 2008
12 ▼	(11)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	EA Mythic	3. Quartal 2008
13 ▲	(24)	Half-Life 2: Episode Three	Ego-Shooter	Valve Software	2008
14 ▲	(21)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Gameworld	29. August 2008
15 ▼	(14)	Empire: Total War	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	2008
16 ▲	(17)	Deus Ex 3	Ego-Shooter	Ion Storm	2008
17 ▼	(15)	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon Entertainment	3. Quartal 2008
18 ▲	(19)	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arena Net	2009
19 ▲	(20)	Battlefield: Heroes	Mehrspieler-Shooter	Dice	3. Quartal 2008
20 ▼	(16)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
21 ▲	(22)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters UK	2008
22 ▲	(26)	Die Sims 3	Simulation	Maxis	April 2009
23 ▲	(27)	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics	Ende 2008
24 ▼	(23)	Alone in the Dark	Action-Adventure	Eden Games	19. Juni 2008
25 ▲	(28)	Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria	Online-Rollenspiel	Turbine	4. Quartal 2008
26 ▲	(31)	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment	2008
27 ▲	(36)	Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere Systems	29. August 2008
28 ▲	(33)	Left 4 Dead	Action	Turtle Rock Studios	Herbst 2008
29 ▼	(25)	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	Herbst 2008
30 ▲	(39)	Prototype	Action	Radical Entertainment	2009
31 ▲	(34)	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump Studios	3. Quartal 2008
32 ▲	(40)	Battleforge	Action	Phenomic Game Development	3. Quartal 2008
33 ▲	(35)	Projekt RPB	Rollenspiel	Piranha Bytes	2009
34 ▼	(29)	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	2008
35 ▼	(30)	Elveon	Action-Rollenspiel	Climaxgroup	Unbekannt
36 ▲	(37)	Ghostbusters: Das Spiel	Action	Terminal Reality	Herbst 2008
37 ▲	(NEU)	Alan Wake	Action-Adventure	Redemy Entertainment	2008
38 ▲	(NEU)	Postal 3: Catharsis	Action	Running With Scissors	2. Quartal 2009
39 ▲	(NEU)	Der Herr der Ringe: Conquest	Action	Pandemic	Herbst 2008
40 ▲	(NEU)	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	Unbekannt


Age of
Conan
Hyborian Adventures
Machen Sie sich 2008 bereit für
das „Beste Online Game"
(Games Convention 2007)
und mehrfach
ausgezeichnete MMORPG!
Lebe
Kämpfe
Entdecke
Jetzt im Handel



GC 2007
BEST
online game
WWW.AGEOFCONAN.COM

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

Diesen Monat haben unsere Kollegen aus der Hardware-Abteilung die Firmen Microsoft und Conceptronic um ein paar wertvolle Preise ärmer gemacht. Zu gewinnen gibt es unter anderem Nobelsitzgelegenheiten für Dauerspieler, Profimäuse und LCD-Anzeigen. Wenn Sie etwas abstauben wollen, beantworten Sie einfach die schwierige Frage auf Seite 142 und schicken Sie die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 21" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 21 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-8-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Xbox-360-Gewinnspiel

SEITE 15

Sammler aufgepasst: Wir verlosen eine Xbox 360 mit einem schicken *Lost Odyssey*-Airbrush-Design. Und als ob das nicht genug wäre, gibt es die Spiele *Kingdom under Fire: Circle of Doom*, *Blue Dragon*, *Mass Effect* und natürlich *Lost Odyssey* gratis dazu. Wenn Sie gewinnen wollen, beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 15 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 22" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 22 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Xbox-360-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Michael Clayton-Gewinnspiel

SEITE 17

Am 7. Juli erscheint der Oscar-prämierte Polit-Thriller *Michael Clayton* auf DVD. George Clooney spielt einen Anwalt, der einer großen Verschwörung auf die Schliche kommt. Dazu verlosen wir drei Silberlinge und das Edel-Handy Palm Centro mit eingebauter Tastatur. Wer mitmachen will, beantwortet die Frage auf Seite 17 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 23" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 23 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Michael Clayton*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Trust-Gewinnspiel

SEITE 127

In Kooperation mit der Hardware-Firma Trust verlosen wir jede Menge Super-Profi-PC-Mäuse und USB-Headsets, die Ihr Lieblingshobby noch komfortabler machen. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 127 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 24" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 24 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Trust-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 101

Wegen welchem Spiel haben Sie keine Ahnung mehr, in welchem Monat wir uns befinden? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 25 *Flatout: Ultimate Carnage*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.


Die zock ich am l
Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlic

Platz 1

Ego-Shooter, die Erste: Call of Duty 4: Modern Warfare bleibt nach wie vor das Lieblingsspiel unserer Leser.

Platz	Vormonat
1	(1)
2	(4)
3	(2)
4	(10)
5	(3)
6	(14
7	(6
8	
9	

Killer-Spiel

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie freiwillig zum Zahnarzt gehen? Wir sind wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 26 *Call of Duty: World at War*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.


KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden S

1. Grand Theft Auto 4

* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

E-SPORT



Der *Counter-Strike*-Clan mTw freut sich über seinen Sieg beim Kode5-Finale in Moskau.

»Der schwarze Peter hat seine Familie mitgebracht.«

Foto: mTw

KODE5

Das Beste kommt zum Russ'

Die KODE5-Global-Finalspiele luden nach Moskau – und die Elite folgte. Dem deutschen Traditionsclan mTw bescherte das Wochenende den ersten großen Titel in *Counter-Strike* seit sechs Jahren.

Die Freude war riesengroß: Mit einem Sieg der KODE5-Finalspiele beendete der Hamburger Clan mTw eine lange Durststrecke in der Disziplin *Counter-Strike*. Der letzte große Pokal im Trophäenschrank stammt nämlich aus dem Jahr 2002. Das Siegerteam von mTw gab sich während des Turniers kaum eine Blöße und dominierte im Finale Gegner fnatic nach Belieben. Die deutsche Bilanz aus Moskau fällt gemischt aus. Für mousesports war in *Counter-Strike* unerwartet bereits nach der Gruppenphase Schluss. Dem mouz-Spieler Dennis „HasuObs" Schneider (20, Rodenkirchen) gelang hingegen in *Warcraft 3* die Überraschung: Er belegte den vierten Platz, direkt hinter dem asiatischen Führungstrio, bestehend aus Xuwen „Infi" Wang (20, China), Park chul „Shy" Woo (21, Südkorea) und Duck Man „Soccer" Youn (21, Südkorea). Johannes Bebermeier

Info: www.kode5.com

LIES MICH!

Die E-Sport-Arena der Zukunft



Foto: Philipp Saedler, ESL

Es ist ein außergewöhnliches Projekt der Electronic Sports League: 35 Studenten der RWTH Aachen entwerfen Modelle einer E-Sport-Arena mit 10.000 Plätzen. Der Gewinner wird während der Games Convention 2008 gekürt. Der Bau einer solchen Arena in den nächsten Jahren sei zwar nicht geplant, generell für die Zukunft aber auch nicht ausgeschlossen. (JB)

Info: www.esl.eu/de/

Ärger um „XlorD"

Der *Warcraft 3*-Spieler Daniel „XlorD" Spenst (16, Simmertal) wurde aus der deutschen Nationalmannschaft geworfen. Manager Dennis Gehlen (22, Köln) erhob den Vorwurf, der talentierte Deutsche engagiere sich zu wenig fürs Team. Dieser bestreitet das und kündigte an, weiterspielen zu wollen. Das letzte Wort des Managers steht noch aus. (JB)

Info: www.readmore.de







Ab sofort erhältlich im autorisierten Handel sowie in unserem Onlineshop:

LESERBRIEFE

Schnapp sie dir alle!

Hammer-Tipp: Wie Sie beim Fernsehen und Biertrinken eine Frau finden.

Da ich mittlerweile in einem Alter bin, wo man schon mal das Corega-Tabs-Abo und eine Herz-Lungen-Maschine vorbestellen sollte, und ich immer noch keinen Ehering trage, hab ich mir neulich gedacht: Fränkel, es muss etwas geschehen! Nach einiger Recherche fand ich eine prima Möglichkeit, doch noch eine Partnerin abzukriegen. Weil PC ACTION-Leser als „Killerspielespieler" und Amokläufer ja auch nur Sex mit sich selbst, irgendwelchen Haushaltsgeräten oder Schweineschnitzeln haben, möchte ich Sie in meiner unendlichen Mutterteresahaftigkeit natürlich an dieser Erkenntnis teilhaben lassen: Man(n) kann nämlich, während man Sport im Fernsehen guckt und Bier dabei trinkt, die Frau fürs Leben finden! Klingt komisch? Ist aber so! Denn mein Lieblingssender DSF (oder DFS, wie Vollidioten schreiben würden; siehe Pranger-Kasten auf Seite 27) sendet seit einiger Zeit *Sexy Sport Games*. Das sind Olympische Spiele für Frauen, die unter einer schlimmen Zwangsstörung leiden – nämlich sich ständig die Klamotten vom Leib reißen zu müssen. Ehe ich zum Knackpunkt komme, nur kurz für die, die besagte Sendung nicht kennen: Zu Beginn hoppeln die Damen mit einer Fahne in die Sportstätte (nicht besoffen, mit einer richtigen Fahne, Mann!), wobei sie T-Shirts und alle die gleichen ollen KiK-Baumwollschlüpper tragen. Dann treten sie in Teams mit klangvollen Namen wie Blondinen, Hüftgold und Oberweite gegeneinander an. Auf dem Programm: Bullenreiten, Schubkarrenfahren, Sumoringen, Wettklettern und so weiter. Irgendwann ziehen sich dann alle nackig aus. Ist mir allerdings schnuppe, denn für mich sind die eingeblendeten SMS-Nachrichten interessanter, mittels derer heiße Bräute einen Mann suchen. Leonie, 21, ist ein „scharfes Luder", das „dirty Geilheiten" mag. Lisa, ebenfalls 21, möchte, dass ich meinen -pieeep- beschreibe (na ja, er ist so länglich irgendwie), und Heide, 35, fragt, wer „auf große Brüste steht und damit was anfangen kann". Unter so viel Mädels, die nichts Besseres zu tun haben, als nachts DSF zu glotzen, finde ich bestimmt bald mein Herzblatt, juhu! Arbeitskollegen meinen zwar, das alles sei ein Fake, ein Betrug also, weil mich jede Kontakt-SMS knapp zwei Euro kostet und Frauen so was gar nicht gucken. Aber das sind halt Miesepeter! Oh, da kommt gerade noch 'ne besonders interessante Nachricht: „Frauke 27, na Jungs, Lust auf was Heißes? Sims doch mal!" Ist das nicht der Hammer? Da kann ich zu meinem Bier 'ne Pizza dazubestellen! Ich muss jetzt aufhören. Hab Hunger.

Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Sebastian Bienert



Und das geschah vergangenen Monat ...

SCHARF AUF MANGA

Kompliment an Herrn Fränkel. Während die Kollegen Wollner und Hesse in der Öffentlichkeit nur raketenvoll und/oder in den übelsten Spelunken Nürnbergs unterwegs zu sein scheinen, schlendert jener ganz gediegen über den Erlanger Comic-Salon. Ich hätte mir nur gewünscht, dass er auch so ein luftiges, beinfreies Manga-Schulmädchenkostüm angehabt hätte ...

MAX SASSE, PER E-MAIL

Sonderwünsche von Pädophilen kosten extra.

EINLADUNG

Moinsen Herr Wollner & SCHWANGERE WALDTRAUT. Da ich totaler Fan eurer Kochshow bin, frage ich euch, ob ihr zwei nicht unsere Gastköche beim Gourmet-Festival im Frühjahr '09 in Friedrichstadt (Schleswig Holstein) sein wollt? Die wichtigste Zutat wird natürlich in Massen gestellt. PS: Tim Mälzer SUCKS!!!

MATHIAS PORATH, PER E-MAIL

Yep, zwischen dem Auftritt beim Jahrestag der inkontinenten Kriegsveteranen Möseln und dem Frühlingsfest der Mongoloidenbastelgruppe Schwabach-Süd sollte noch ein Termin frei sein. PS: Und, war Tim gut?

FAMILIENBANDE

Hallo Fränkel ... Nachdem mehrere Tage seit Erscheinen eurer Zeitschrift vergangen waren, fiel mir gestern beim Suchen einer intellektuellen Klolektüre eure Zeitschrift erneut in die Hand. Dazu muss ich nun erst mal sagen, dass mittlerweile der Hauptgrund für den Kauf […] Wollners und Hesses Kochkurs ist. Na ja, jedenfalls saß ich auf dem Pott und



meine erste Suche nach einem interessanten, unterhaltsamen Artikel endete wie immer bei den Leserbriefen. Deine Einleitung war wie immer super ... und dann blieb ich beim dritten Leserbrief hängen (da wir heute den 11. Mai 2008 schreiben, meine ich demzufolge eure Ausgabe 06/2008, Seite 24, Leserbrief von Benjamin Müller). Er schrieb irgendwelche Nettigkeiten von Mutter, Sofa und Fernseher. Na jedenfalls war deine Antwort „Aber unsere Mutter ist wenigstens nicht unsere Schwester". Wie meinst du diesen Satz??? Also ich denke mal: „Deine Mutter ist nicht deine Schwester". Nehme ich mal an. Nun fragte ich mich aber, wessen Mutter ist denn auch gleichzeitig seine Schwester? Diese Überlegung führte nun dazu, dass ich annahm, dass du an einer toxischen Nahrungsmittelunverträglichkeit leidest, infolge des Genusses von Wollners und Hesses Kochprodukten. [...] Hiermit stelle ich den Antrag, Fränkel an den Pranger zu stellen, für das Verzapfen unsinniger Sätze.

THOMAS MÜLLER, BERLIN

Wir sehen schon, Thomas, deine E-Mail-Adresse the_brain@vodafone.de hält auch nicht gerade, was sie verspricht. Unser Rat: Lass dir den Sachverhalt am besten mal von deinem Onkel Fritzl aus Österreich erklären.

BUSENFREUND

Zum aktuellen Thema „Titten" im Heft: Habe gerade schon die Leserbriefe der



Foto: mauritius images

»Ojemine! Treibsand!«

neuen Ausgabe überflogen ... Bilder sind ja noch okay. Aber ich weiß nicht, ob es daran liegt, dass ich im Gegensatz zu vielen anderen Lesern schon echte Oberweiten realer Frauen, mit denen ich nicht verwandt bin, angefasst habe – mir geht es schon dezent auf den Keks, dass euer Grill so sehr auf „Brüste und Gewalt" in seinen Artikeln abfährt. Bisher hatte ich an eurem Humor, so grenzwertig er oftmals war, immer meinen Spaß. Aber ich weiß nicht, wie lange ihr eure Ü25-Leser mit solchen Running-Ungags noch bei Laune halten könnt. [...]

DOMINIK DZIATZKO, PER E-MAIL

Wir glauben, den Grund zu kennen, warum du nicht so auf Brüste abfährst: PC ACTION wird einfach nicht für homosexuelle Frauenärzte gemacht.

BÖSE SATIERLEICHEN

Hallo, da ich an einen Haufen zynischer Männer schreibe, wage ich zu bezweifeln, dass meine Kritik ernst genommen oder überhaupt als solche wahrgenommen wird. Trotzdem: Ich habe eure Zeitschrift heute erhalten und finde die letzte Seite einfach nur über alle Maßen geschmacklos. Ich habe kein Problem mit sexistischen Witzen, makabrem Humor, der sich auf PC-ACTION-Mitarbeiter bezieht oder der 97. unfairen Kritik, „weil's halt ein Strategiespiel ist". Aber sich über Tierleichen lustig zu machen, ist einfach nur unterstes Niveau, falls das reicht (die Brathähnchen sind ein anderes Thema). Ich nehme an, ihr würdet auch Fotos drucken, auf denen sich ein idiotischer Leser mit einer PC ACTION neben seiner eben verstorbenen Großmutter hat ablichten lassen? [...]

REBECCA KESTLER, PER E-MAIL

Wieso? Hättest du denn ein gutes anzubieten?

GRUSELFAKTOR

Hallo, ich muss auch endlich mal meine Meinung zu euren Horrorfilmen sagen. Die sind total scheiße!!! Wenn ich eine 80-jährige Oma nackt sehe, dann grusle ich mich mehr. [...]

MICHAEL STEININGER, PER E-MAIL

Falls du sie noch mal siehst und sie sollte tot sein: Foto machen!



REDAKTEURE AM PRANGER

Servus! Ich wollte kurz mal am Abgrund der deutschen Gesellschaft vorbeischauen. Bei euch bin ich richtig. Harald, du Trottel! Häng dich an den Pranger! In den Leserbriefseiten Leute verarschen, aber selber nur Scheiße schreiben. In der aktuellen Ausgabe 7/2008, Seite 26 Mitte, faselst du, dass das Deutsche Sportfernsehen DFS heißt. Man nennt es aber DSF. Du Pfeife hast die Buchstaben vertauscht. Es heißt ja auch Augsburger Puppenkiste und nicht Bumsburger Augenkiste.

HUBERTUS JAEGER, PER E-MAIL

Ich, **Harald Fränkel,** sage hiermit öffentlich danke für diesen Hinweis, Hubertus! Besonders danke dafür, dass mich meine Kollegen wegen des kleinen Stuchbabendrehers (der ja wohl mal vorkommen kann, menno!) zunächst dazu zwangen, das Spiel *Iron Man* zu testen – siehe Seite 98. Danach wurden mir die Augenlider an die Stirn getackert und ich musste mir ein 24-Stunden-Videoband mit Erotikwerbespots aus dem Deutschen Sportfernsehen DSF reinziehen, und zwar nur die, in denen „Gays aus deiner Umgebung" und „reife Frauen ab 50" ihre Dienste feilbieten. Weil ich vergeblich um eine örtliche Betäubung meiner Augen bat, weiß ich jetzt, wie lange die Wartelisten für Netzhauttransplantationen sind. Außerdem ist mein Schniepel ins Körperinnere geflohen und kommt nicht mehr raus. Danke Hubertus. Vielen Dank.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Wolfgang Fischer	Schwadronierte in der Vorschau zu *This is Vegas* auf Seite 56, dass das Spiel den gleichen Schauplatz habe wie *Grand Theft Auto Vice City*. Dumm ist nur, dass *This is Vegas* in Las Vegas angesiedelt ist (verblüffenderweise), während die Stadt in *GTA* dem Miami der Achtzigerjahre nachempfunden wurde. Nun, das ist ja quasi das Gleiche! Jedenfalls aus der Sicht von Fischer, der sich ja bekanntlich etwas – formulieren wir's vorsichtig – kräftig gebaut präsentiert. Anders ausgedrückt ist er breiter als hoch, und zwar so breit, dass er während eines USA-Aufenthalts gleichzeitig in Miami und Las Vegas sein kann. Insofern könnte man ihm den Fauxpas beinahe verzeihen. Aber nur beinahe! Deshalb setzten wir unseren Oberpfälzer auf Diät. Künftig gibt es nur noch nach dem Frühstück, Mittagessen, Nachmittagssnack, Abendbrot und Mitternachtsmahl jeweils eine Euro-Palette mit Schokoriegeln. Dazwischen wird gehungert! Außerdem musste sich Fischer erstmals in seinem Leben die Körperbehaarung epilieren lassen (mehr dazu später).	Steven Grape, Maximilian von Gerdtell, Tino Kroschewski, Konstantin Grams, Lars Otto, Nicolas Gengler, Martin Taferner
Michael Grill	Hat in der Budget-Rubrik der Ausgabe 7/2008 fast alles richtig gemacht. Okay, auf Seite 96 steht unter dem Artikel über das Action-Adventure *Resident Evil 4* eine Internetadresse, die zur Homepage des Rennspiels *Juiced 2* führt, auf Seite 97 faselt er im Miniartikel „Dauerbrenner" etwas davon, dass *Counter-Strike Source* sich einen Platz unter den fünf populärsten Spielen unserer Leser gesichert habe, obwohl es auf Rang 6 liegt, und in der Liste führt er *S.T.A.L.K.E.R.* mit einer Wertung von 90%, während es einen Monat vorher 89% hatte – aber sonst? Sonst ist wirklich alles richtig! Trotzdem musste Grill natürlich Buße tun. Er wurde verpflichtet, die Rücken-, Bauch-, Achsel- und Schamhaare von Kollegen Fischer zu rupfen. Blöderweise war grade keine Pinzette greifbar. Was für ein Glück, dass solch ein kosmetischer Eingriff auch mit den Zähnen ganz ordentlich klappt. Mahlzeit.	Thorsten Hergesell, Sven Schmied, Benjamin Steinhausen, Mario Schiener, Manuel Mailer, Kevin Kohler, Simon Zalewski, Kai Erik Haase



HOCHSTAPLER



»Handauflegen macht nicht jede Krankheit besser.«

*Hi, liebe PCA Redaktion, das ist meine erste Nachricht an euch (Spasten), ihr seid cool drauf, witzig und doof. Eine Geschichte: Ich sitze da und lese die PCA. Dann habe ich keine Lust mehr, weil ich das Heft schon nach zwei Tagen durch habe. Ich stapel es bei den anderen und was sehe ich da? Stapelt man die PCA-Hefte aufeinander, so entsteht ein Bild. Man muss die neueste Version des Heftes oben drauf legen. Unten kommen dann die älteren nach der Reihenfolge. OMG, eine halbnackte, schwarzhaarige, geile Frau entsteht da, mit einer weißen Mütze (hechel) *hosenzelt* […]*

MANUEL D., PER E-MAIL

Super, dass dich die weiße Mütze so erregt, du kleiner perverser Fetischist, jetzt aber bitte keine weiteren Details!

OSTALGIE

Okay, also erst mal vorab, ich komme aus OST-DEUTSCHLAND! So dann, @ PC ACTION: Ihr seid klasse. =) Ich bin jetzt schon seit ca. einem Jahr treuer Leser und werde auch noch viele weitere Jahre euer Leser bleiben, denn euer Magazin ist einfach super. Aber jetzt das eigentliche Thema meines Schreibens. Mir ist aufgefallen, dass ihr Wessis uns Ossis immer runtermacht und ich versteh das auch, denn mich regt es mittlerweile dermaßen auf, dass alle Ossis, die hier was schreiben, wohl totale Idioten sein müssen!!! […]

FLORIAN KIRCHSTEIN, PER E-MAIL

Quod erat demonstrandum.

DVD OLÉ, OLÉ

Hi, Götter der PC-Zeitschriftenredakteure, der Freitag, an dem ich die „PC ACTION-kocht!"-Vol.1-DVD in Händen hielt, war ein Freudentag und meine Freude war nicht unbegründet. Die DVD rotiert nun schon drei Tage im DVD-Player und: Man kann sie sich einfach immer und immer wieder ansehen. Mit „PC ACTION kocht!" habt ihr etwas Einmaliges und in der Form vorher nie Dagewesenes geschaffen. Man lernt einfach und lecker kochen und wird bestens unterhalten. […] Alternative Tonspuren sind mir für gewöhnlich egal (außer auf dem monatlichen PCA-Silberling), aber wie gehofft ist auch die auf der DVD ein absoluter Knaller (mein Bundes-

verdienstkreuz, weil ich sie bis „Shivering Ei" am Stück durchgehalten habe, gebe ich gerne an euch weiter) und ich wünsche mir unbedingt auch eine auf der zweiten DVD. […] Ihr habt halt alles: einmaligen, rücksichtlosen Humor, einen einmaligen Lesebriefonkel, einzigartige Artikel, einzigartig blödsinnige Bildunterschriften und eine einzigartige Serie. […]

HAGEN GEHRITZ, HALLE (SAALE)

Fein, dass du das so siehst. Man kann aber übrigens – und jetzt kommt der Tipp des Monats – *jede* DVD mehrfach ansehen.

RAUSSCHMEISSER

Foto: mauritius images



>>Und jetzt alle: Finger in Po, Mexiko!<<

Hallo, ich weiß nicht ob ihr mir, oder besser gesagt uns – also allen Battlefield-2142-Spielern –, helfen könnt, aber ich hoffe es doch sehr. Mein Anliegen ist, dass seit einigen Wochen fast alle Battlefield-2142-Online-Spieler Probleme mit dem EA-Masterserver haben. Das Problem liegt darin, dass der Masterserver ständig die Verbindung im Onlinespiel trennt. Wenn dies passiert, muss man komplett neu connecten und sich erneut auf den jeweiligen Server einwählen. […] Dieser Fehler vom Masterserver von EA ist langsam echt nervig, denn man kann nie länger als maximal 40 Minuten am Stück in Ruhe online Battlefield 2142 spielen. […] Des Weiteren finde ich von EA sehr traurig, dass man nur via Telefon mit denen in Verbindung treten kann. Für ein solches Telefonat, wo man erst ewig in der Warteschlange ist, zahlt man 0,25 € pro Minute. Nachdem ich mir über fünf Minuten Musik und die Tonbandansage angehört habe, habe ich wieder aufgelegt – denn veralbern lasse ich mich nicht. […] Vielleicht könnt ihr mir (uns) weiterhelfen oder einen Tipp geben. […]

CLIFF WILLIG, PER E-MAIL

Unser Rat: Nehmt euch ein Beispiel an den *World of Warcraft*-Nerds. Die heulen nicht rum und belästigen uns, wenn der



TROTTEL DES MONATS

Also dieser Wollner. Unglaublich blöd. Blöder geht es nicht mehr. […] Behauptet er doch tatsächlich in Ausgabe 6/08 auf Seite 54, dass der Held vom ersten Far Cry John Carver heißt. JOHN!?! JOHN?????? Hallo? Gehirn vergessen? […] JACK CARVER!!!!!! MERK DIR DAS, DU MONGO!!! Dann schreibt er in sein Fazit „Octo Normalverbraucher". Octo? Was ist denn das? Ich glaube, er meinte Otto Normalverbraucher. Dabei ist das C nicht mal in der Nähe der Taste T auf einer Tastatur. Und bei eurem netten Dialog auf der ersten Seite meint doch der Fischer, dass man zu viel Blut im Alkohol haben kann. Eher umgekehrt!

JUBIN AMIRI, PER E-MAIL

JUBIN! MENSCH! Der Spruch mit dem Blut im Alkohol war natürlich ein WITZ! EIN GAG! EIN SPASS! Also das bereitet uns jetzt echt starke Schmerzen. Und wirft eine Sinnfrage auf: Warum versuchen wir überhaupt, witzig zu schreiben, wenn elf von zehn unserer Leser ein Gehirn haben, das so locker und leicht ist, dass es sogar in Milch schwimmt? Doch zurück zum Thema: Das „Octo Normalverbraucher" sollte darauf anspielen, dass die Programmierer (wie im Artikel zu lesen) die Grafik auf einem Philips-Octo-Core-Rechner entwickeln. Hui, alles nicht so einfach, das mit dem Humor, was Jubin? Wir fassen zusammen: Du weißt, wie der Held aus *Far Cry* mit Vornamen heißt, das wird bei der nächsten Prüfung in der Sonderschule leider nicht gefragt und du bleibst deshalb wieder sitzen. Schade eigentlich.

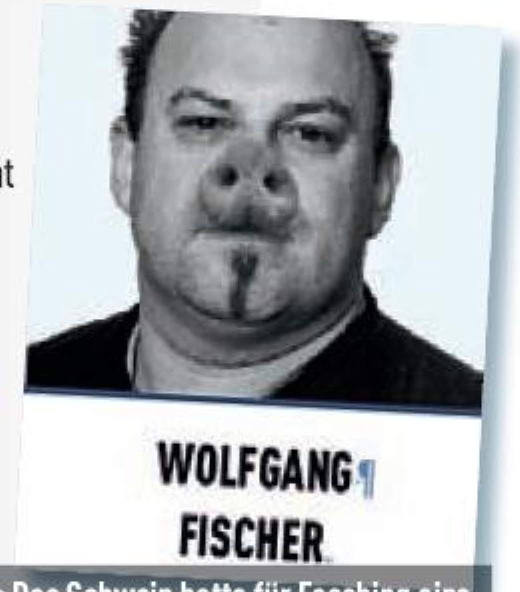
Schönen guten Tag! So sieht das also aus, wenn man einen Schluchtenscheißer über Fußball schreiben lässt. Da werden doch nicht nur die Positionen von Frings und Schneider vertauscht, sondern da wird auch noch übersehen, dass Schneider gar nicht bei der EM dabei ist. So klappt das mit der Einbürgerung als kastrierter Schäferhund schon gar nicht. […]

MARTIN KRIKS, PER E-MAIL

Hm. Da steht noch so ein Satz über der Aufstellung: „Auch wenn sie vielleicht nicht ganz der Realität entspricht: Diese Startaufstellung des deutschen Nationalteams erwartet Sie in *UEFA Euro 2008*." Ob diese Aussage eventuell möglicherweise vielleicht unter Umständen was zu bedeuten hat? Wir denken mal drüber nach und geben nächsten Monat Bescheid. Ferner überlegen wir, nur noch Bilder zu veröffentlichen. Also keine Artikel mit Buchstaben und so. Spart Arbeit. Vielleicht bringen wir uns aber auch einfach nur um.

Thema: Schweinchen Brehme. Hallo, ihr Tierzüchter, wie ich auf Seite 70 des aktuellen Heftes gesehen habe, züchtet ihr jetzt sogar Schweine und nicht nur neue Vakuumköpfe für euch. […] Das Bildchen is' ma' wieder ein Beweis dafür, dass ihr alle sehr lustige Leutchen seid […]

CHRISTIAN BRÜCK, MARBURG



>>Das Schwein hatte für Fasching eine originelle Verkleidung gefunden.<<

Das Bildchen bringt vor allem einen weiteren Beweis, dass wir vielleicht wirklich lieber in Braille drucken sollten. Auf dem Foto, lieber Stevie Wonder, ist nicht Marc Brehme zu sehen, sondern Wolfgang Fischer. Steht drunter, HIMMEL NOCH MAL!

Hab da in eurem Magazin 'nen gaaanz bösen Fehler gefunden!!! Und zwar, aufgepasst, jetz' kommt's … auf Seite 18 (Darauf wartest du!) steht im Bildtext von Das Schwarze Auge: Drakensang, ich zitiere: „Drei Charaktere aus Ihrer Gruppe (linke Bildhälfte) kämpfen mit vier Angreifern". Zitat Ende. Na? Was aufgefallen? Man kämpft doch GEGEN vier Angreifer und nicht MIT vier Angreifern! […]

TOBIAS RÜEGGER, PER E-MAIL

So, wir müssen leider weg. Im Baumarkt gibt's grad 20 Prozent auf alles außer Tiernahrung und wir brauchen dringend ein paar Stricke.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

[…] In Geschreibsel zum Titel RISE OF THE ARGONAUTS darf sich ja auch der debil grinsende Oberhoncho der Entwickler (alias: Ed Del Castillo) zu Wort melden und gibt seinen Dünnfug über Blut in Computerspielen zum Besten. […] Der Vollpfosten sabbelt davon, dass die „Zeiten sehr brutal und grausam waren", denn „es gab noch kein scharfes Metall und die Menschen benutzten noch Steinkeulen". Ah, ja. Genau. Steinkeulen. Kein scharfes Metall. Richtig. War mir glatt entfallen, dass die Griechen-Typen mit Steinkeulen rumrannten. Irgendwie hätte man das aber auch mal den Griechen erzählen sollen! Erdreisten sich die Hoschis doch glatt, mit Schwertern, Speeren, Messern und anderen Mordwerkzeugen durch die (meist karge) Flora, durch die (anschließend ebenfalls karge) Fauna und durch die (anschließend unbrauchbaren) Körperteile diverser Feindvölker zu hufen. Oder war das alles nur ein clever inszenierter Schwindel der griechischen PR-Maschinerie? „Hoho, ihr miesen potenziellen Aggressoren! Bleibt lieber zu Hause, sonst pieksen wir euch mit unseren scharfen Metallwaffen ganz schlimm, bis ihr vielleicht sogar bluten tut, jahaaa!", während die in Wirklichkeit nur mit Steinkeulen rumschlurften und ihre selbstgeklöppelten Rüstungen mit Blümchenmustern bestickten. Im Übrigen sollte sich Fräulein De Castillo vielleicht mal in puncto Blutigkeit einem kleinen Selbsttest unterziehen. Erst müsste er sich mit einem Ziegelstein in den Bauch schlagen lassen (stumpfe Waffe, also Steinkeule simulieren) und anschließend den gleichen Schlag mit einer Holzfälleraxt, Größe zwölf, wiederholen lassen. Mal sehen, wo es blutiger zugeht. Wir halten also fest: Fidel Der Gastrito kennt sein eigenes Spiel nicht, kriegt die Steinzeit chronologisch nicht so richtig auf die Reihe und sieht auch noch immens doof aus. Hm … warum habe ich den Job eigentlich nicht? Also, Abhilfe ließe sich leicht schaffen, indem ihr dem Mann (?) mal eine Ausgabe eures Magazins zuschickt, damit er wenigstens auf den Screenshots sieht, dass sein Protagonist gar nicht mit einer Steinkeule bewaffnet ist. Oder muss Jason sich die erst verdienen? Vielleicht gibt es ja auch einen „Ultra-Gore-Mode", der erst freigeschaltet wird, wenn man das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Abartig" geschafft hat. Dann kriegt man endlich die heiß ersehnte Steinkeule. Und in einem Geheimlevel kann man auch noch das „Blutrünstige Wattestäbchen der feuchten Grotte" finden. Oder verwechsle ich das jetzt mit World of Warcraft? […]

SVEN HINRICHS, PER E-MAIL

Nee, du verwechselst das mit einem ganz üblen Fetisch-Porno-Film. Erschütternd, was du für kranke Sachen kennst. Wir sagen pfui!

BLÖDE FRAGEN

„Es gibt keine blöden Fragen!" Wer hat eigentlich diese Binsenweisheiten erfunden? Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.

Servus! Könntest du mir sagen, wie die Lieder heißen, die während eures Videos zu Audiosurf laufen? Danke!

„BLOODHOUND", PER E-MAIL

Können schon. Wollen nicht. Denn vielleicht, du blinder Nacktmulch, FINDEST DU JA JEMANDEN, DER DIR DIE LIEDTITEL VORLIEST, DIE WIR IM VIDEO UNTEN EINGEBLENDET HABEN? MANN!



Server mal wegen Wartungsarbeiten fünf Minuten heruntergefahren ist, die nehmen sich das Leben und gut is'.

BÖSE BIBEL

Ich wäre für ein Verbot der Bibel oder wenigstens eine Jugendfreigabe ab 18, da sie meines Erachtens vor Gewalt nur so strotzt und zu Gewalt gegen Minderheiten und Kinder auffordert. Meine Meinung ist deshalb, dass die Amokläufe nicht durch Spiele, sondern durch die Bibel verursacht wurden. Ich hoffe, ihr unterstützt meine Meinung bezüglich der unnötigen und übertriebenen Gewalt in der Bibel. Der Brief ist nicht an allen Stellen ernst gemeint, aber ich fände es gerechtfertigt, wenn man mal die Wirkung der „Killerbücher" auf Kinder und Jugendliche überprüfen würde. Da sie ja im Gegensatz zu Spielen auffordern, echte Morde zu begehen. Quelle: www.bibelzitate.de/gbz.html.

CHRISTIAN KRIEGER, PER E-MAIL

Witzig, dass beim Thema Gewalt ausgerechnet jemand mitreden möchte, der Krieger heißt. Das ist ja, als würde Reiner Burgunder aus Bonn sich für totalen Alkoholverzicht einsetzen, Maria Bitch aus Bechtheim für die Jungfräulichkeit bis zur Ehe plädieren und Jutta Alles-Reiter aus Göllheim für Treue *während* der Ehe. Vielleicht behauptet Helmut Anus aus Bernsbach demnächst sogar, er sei hetero, Dagmar Dumm aus Köln strebt das Amt der Bildungsministerin an und Eva Braun aus Berlin gründet einen Verein für Ausländerintegration. Wir sind gespannt.

EINFACH GEIL!

Guten Tag, liebes PC ACTION-Team. Ich lese euer Magazin schon seit drei Jahren (seit ich zwölf bin) und finde es einfach geil. Der finstere Humor, die lustigen Bilderkommentare und das coole Design des Heftes machen es zum besten PC-Magazin, das ich kenne.

MARCEL HEICKER, PER E-MAIL

Falls du nur eins kennst, gibt's auf die Backen, nur damit das klar ist.

BEWERBUNG

Sehr geehrte PC ACTION-Redaktion, ich wollte mich erkundigen welche Voraussetzungen man benötigt um sich erfolgreich bei ihnen um eine Stelle zu bewerben.

NAME IST DER REDAKTION BEKANNT

Zwei Komma- und ein Rechtschreibfehler weniger pro Satz.

EXTREM KLASSE

Liebes PC ACTION-Team! Ich finde eure Zeitschrift jedes Mal extrem klasse, nur von eurem Quoten-Ösi krieg ich Dünnschiss. Das Erste, was meine Augen in der jeweils neuen Ausgabe erblicken dürfen, sind die Leserbriefe. Hab mich grad schon wieder scheckig gelacht. Nur von eurem Quoten-Ösi krieg ich Dünnschiss. [...] Kompliment an die Redakteure, die sich jedesmal ein Bein ausreißen, um neue Titten-Bilder fürs Heft aus dem Internet runterzuladen. [...]

MITCHELL BAUER, PER E-MAIL

Endlich mal einer, der diese Knochenarbeit – ständig nackte Frauen anschauen – zu schätzen weiß.

FUNDBÜRO

Hey, ich hab ein Toast gefunden!

PHILLIP JENDREICIK, PER E-MAIL

Dasselbe würden wir gern von einem intelligenten Leserbrief eines intelligenten Lesers behaupten können.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Eileen
BERUF: Schülerin
ALTER: 16 Jahre
NICK: Eileen
E-MAIL: eileen-91@hotmail.de
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE: Call of Duty 4
SEIT WANN ICH SPIELE: Ich spiele seit fast zwei Jahren, hab' mit *Battlefield 2* angefangen und bin nun bei *Call of Duty 4* gelandet.
ANM. D. RED.: Da wir nicht davon ausgehen, dass dein eingeschicktes Foto einen Sekundenkleber-Unfall zeigt (mit der Wange an der Schrankwand Eiche rustikal oder so), kombinieren wir sherlockholmeshaft: Links war dein Freund mit drauf und du hast ihn eiskalt abgeschnitten! Boah, Frauen von heute sind einfach herzlos. Come on, Eileen! (den Spruch hast du bestimmt noch nie gehört)

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEFKASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

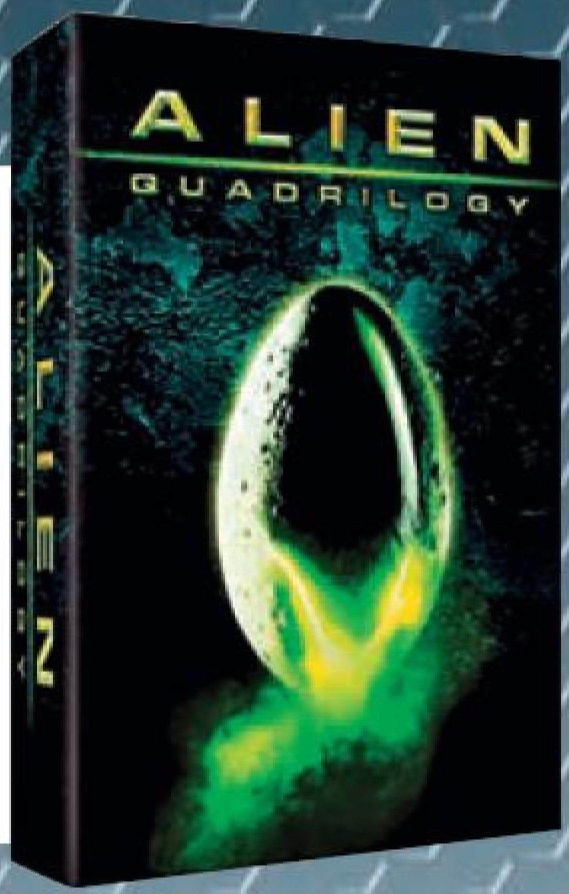
... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!

ALIEN-BOX



ALIEN QUADRILOGY BOX (4 DVDS)

Im Weltall hört dich niemand schreien! Der Sci-Fi-Kult ist zurück: Bei diesem ultimativen 4er-Disc-Set schlagen nicht nur die Herzen eingefleischter *Alien*-Fans höher. Enthalten sind: *Alien, Aliens – Die Rückkehr, Alien 3* und *Alien – Die Wiedergeburt*. Lieferung nur solange der Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003416



SCIENCE-FICTION-SPIEL

MASS EFFECT

Erlebe eine fesselnde Geschichte! Das Schicksal der Galaxie liegt in deinen Händen.

Lieferung, sobald verfügbar – Artikel nur in begrenzter Menge lieferbar!

PRÄMIEN-NR.: 003463

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und ein tolles Spiel abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

☐ **Mass Effect PC-DVD**
(Prämien-Nr. 003463)

☐ **Alien Quadrilogy Box (4 DVDs)**
(Prämien-Nr. 003416)

(Angebot nur solange Vorrat reicht! Bitte nur eine Prämie auswählen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA FJ 04

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION



Illustrationen zu bekannten Computerspielen: Erkennen Sie alle Charaktere?

LESERWAHL: DIE 100 BESTEN COMPUTERSPIELE DER WELT

Die waren Helden!

Verehrte Leser, Sie haben gewählt. Und es war eine gute Wahl, die PC ACTION zu kaufen. Doch nun zu einem anderen Thema.

Wir hatten Sie aufgerufen, die 100 besten Computerspiele der Welt zu küren. Also Titel für den PC, Commodore 64, Amiga, Macintosh und so weiter. Das Ergebnis finden Sie auf den folgenden 16 Seiten. Welche Spiele haben es geschafft, in die Liste zu gelangen? Platz 1 jedenfalls gebührt ... aber nein, das verraten wir an dieser Stelle selbstverständlich nicht.

VON 100 AUF NULL

Um es besonders spannend zu machen, starten wir auf der nächsten Seite mit Rang 100 und tasten uns immer weiter vor. Auffällig ist: Die alten Klassiker hatten es schwer, sich zwischen den modernen Werken zu behaupten. Das kann daran liegen, dass die Teilnehmer der Umfrage relativ jung waren. Es könnte aber auch heißen, dass die Daddelveteranen mittlerweile so alt sind, dass sie unter Alzheimer leiden und vergessen haben, wie klasse manche Spiele vor 25 Jahren waren. Einige richtige Meisterwerke von anno dunnemals haben es aber gepackt! Antiquitäten wie etwa *Fallout*, *Populous*, *The Secret of Monkey Island*, *The Great Giana Sisters*, *Turrican 2* oder die Grafiksensation *Defender of the Crown* – das *Crysis* der Achtzigerjahre sozusagen. Die Redakteure haben übrigens auch in ihrem Gedächtnis gekramt, um im Rahmen dieses Artikels ihre Top-Spiele vorzustellen. Wir wünschen viel Spaß beim Schmökern, Diskutieren und beim Sex (falls Sie denn heute noch welchen haben sollten).

Harald Fränkel

GTA 2



Am Anfang spielte sich *GTA* aus der Vogelperspektive. Spielerisch war Teil 2 dennoch bereits brillant. Nur eine bequeme Speicherfunktion fehlte schon damals. **Info: www.rockstargames.com/classics**

ENTWICKLER	DMA Design
GENRE	Action
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

Descent 2



Links, rechts, hoch, runter – wem bei diesem 360-Grad-Raumschiff-Spiel nicht schlecht wurde, der darf auch nach dem Mittagessen Achterbahn fahren. Gut, aber sehr komplex. **Info: www.planetdescent.com**

ENTWICKLER	Parallax Software
GENRE	Action
SYSTEME	PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	1996

Spellforce: The Order of Dawn



Je mehr, desto besser – nach diesem Motto verknüpft das Spiel aus Ingelheim gleich zwei große Genres. Der Schwerpunkt liegt durch Basenbau und Einheitenherumgeschiebe zwar klar auf Strategie, doch päppeln Sie auch einen Spiel-Charakter auf und schlagen sich mit ihm durch eine umfangreiche Fantasy-Hintergrundgeschichte, was sehr an Rollenspiele erinnert. Ein Riesenerfolg für die neue Firma des *Die Siedler*-Erfinders Volker Wertich, der zu zwei Erweiterungen und einem Nachfolger samt Add-on führte! Kritiker des Spiels bemängelten den ausufernden Basenbau und den komplizierten Spielablauf. Seit August 2006 gehört Entwicklerstudio Phenomic zu Branchenriese Electronic Arts. **Info: http://spellforce.jowood.de**

ENTWICKLER	Phenomic
GENRE	Echtzeit-Strategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

Prince of Persia: Sands of Time



Wer hat an der Uhr gedreht? Ganz klar: ein uns wohlbekannter Prinz. 1989 kannte man *Prince of Persia* wegen zwei Dingen: superben Animationen und extremen Fruststellen. Entwickler Jordan Mechner setzte sich damit ein Denkmal, was ihm eine Beraterstelle bei Ubisoft einbrachte. Die entwickelten in Montreal ein völlig neues *Prince of Persia*. In *Sands of Time* kämpfen und turnen Sie zwar immer noch herum wie ein Zirkusartist mit Metzgerausbildung, dürfen aber inzwischen auch die Zeit zurückdrehen. Das Ur-Spiel ist übrigens auch im Spiel versteckt: Im Hauptmenü die X-Taste gedrückt halten und dazu zügig Leertaste, linke Maustaste, E, C, E, Leertaste, linke Maustaste und C drücken. **Info: www.pcaction.de/?article_id=265240**

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
GENRE	Action-Adventure
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

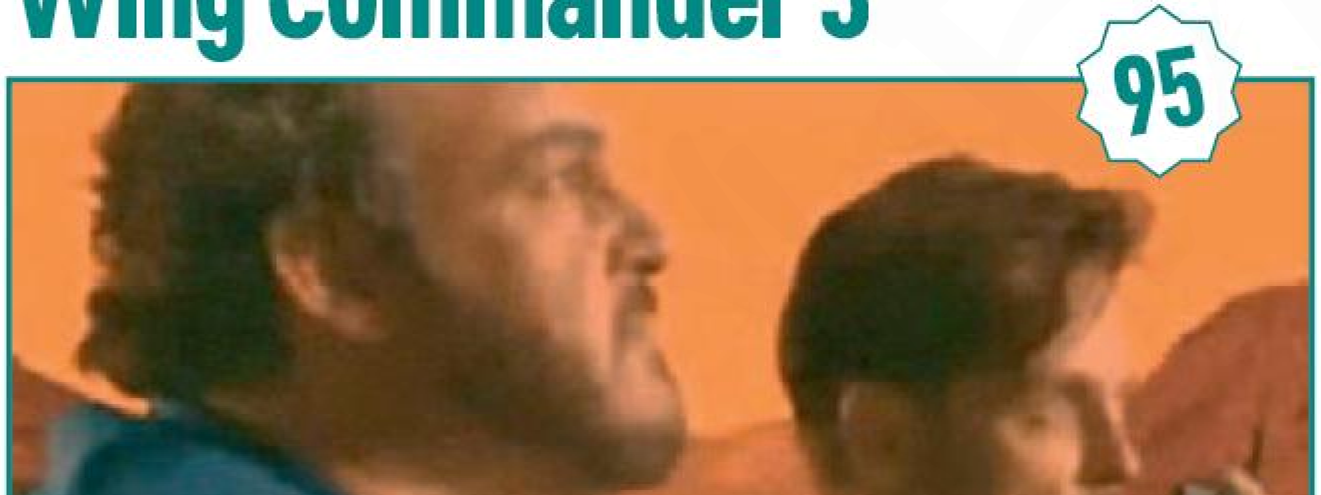
Worms World Party



Worms ist eine Stadt in Rheinland-Pfalz, schon klar. Uns Zockern ist das piepegal, schließlich ist *Worms* ein granatenstarkes Partyspiel. Mit einer Horde Würmern treten Sie abwechselnd mit explodierenden Schafen, der Heiligen Granate oder Bananenbomben an, das oder die feindlichen Teams von der Landkarte zu tilgen. Das Grundprinzip, mit Winkel und Schussstärke den Einschlag eines Projektils zu bestimmen, hat sich dabei seit dem Oldie *Ballerburg* nicht geändert. Bevor die Wurmkrieger ihr Flair in der dritten Dimension verloren, waren nervenaufreibende 2D-Netzwerk-Schlachten angesagt. Die ausgereifteste Episode hierbei war *Worms World Party*. Es gibt zwar zahlreiche Teile der Serie, doch greifen Sie ruhig bei diesem zu. **Info: wwp.team17.com**

ENTWICKLER	Team 17
GENRE	Action, Runden-Strategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2001

Wing Commander 3



Der erste Auftritt von John Rhys-Davies (links) und Mark Hamill in Wing Commander 3.

Wenn es ein Spiel gab, weswegen man sich ein CD-ROM-Laufwerk zulegen musste, dann war das *Rebell Assault*. Okay, und natürlich auch *Wing Commander 3* ein Jahr später. Weshalb? Nun, weil die Spielehersteller damals gerade auf den Trichter kamen, dass dieses neuartige Medium CD-ROM einfach viel mehr Speicherkapazität besitzt und man den Platz auch mit Filmsequenzen echter Schauspieler füllen kann. So engagierte man für *Wing Commander 3: Heart of the Tiger*, einen guten und umfangreichen Weltraum-Shooter, als Spielehelden einfach Luke-Skywalker-Darsteller Mark Hamill und andere Hollywood-Akteure wie John Rhys-Davies (Indiana Jones), bei denen gerade Ebbe in der Kasse herrschte, für die Zwischensequenzen. Ein unglaublicher Spaß! Nach *Wing Commander 4* hatte man dann allerdings bemerkt, dass es sich nicht lohnt, Millionen von Dollars in interaktive Zwischensequenzen zu investieren, und konzentrierte sich in Teil 5 wieder stärker auf die Grafikroutinen des Spiels. Dennoch verdanken wir dieser Realfilm-Spielezeit schöne und unfreiwillig komische Momente. PC ACTION sagt „Vielen Dank, Spieleindustrie!" Den mittelprächtigen *Wing Commander*-Kinofilm, zu dem sich Spieldesigner Chris Roberts 1999 berufen fühlte, hätte sich der Gute allerdings sparen können. *Star Wars* lässt sich eben nicht so einfach kopieren und nicht umsonst heißt es: Spieldesigner, bleib bei deinen Leisten! **Info: www.wcnews.com**

ENTWICKLER	Origin Systems
GENRE	Action
SYSTEME	PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	1994

Driver



Spiele wie *Driver* sollte es öfters geben. Selten durften Sie so elegant durch eine Stadt brettern wie hier. Gut, heutzutage bietet das jedes neue *GTA*, doch damals war *Driver* schon etwas Besonderes. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Polizisten, der seine Dienstmarke abgibt, um als verdeckter Ermittler ein Verbrechersyndikat auszuhebeln. Tanner, so der Name des wagemutigen Bullen, spielt zum Beispiel den Fluchtwagenfahrer nach einem Banküberfall. Die britischen Entwickler gönnten dem Spiel noch drei Fortsetzungen, die aber allesamt nicht mehr an die Klasse des Erstlingswerks heranreichten. Teil 2 erschien sogar nur für Konsole. Ab der dritten Episode packte man Sequenzen in das Rennspiel, in denen Tanner zu Fuß durch die Gegend stapfen musste. Keine gute Idee. **Info: http://driver.onlinewelten.com**

ENTWICKLER	Reflections Interactive
GENRE	Rennspiel
SYSTEME	PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

UFO: Enemy Unknown



Die Erde ist in Gefahr. Nicht etwa weil Tine Wittler ein Angebot vom Playboy hat, sondern weil Aliens angreifen. Sie holen die Untertassen vom Himmel und bauen fleißig Basen. **Info: www.the-underdogs.info**

ENTWICKLER	Mythos Games, Microprose
GENRE	Runden-Strategie
SYSTEME	Amiga, PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1994

Portal



Portal ist das sympathische Denkspiel aus *The Orange Box*. Der Spieler öffnet Dimensionstore und löst so die mehr oder weniger komplexen Aufgaben. Spartanisch, aber cool! **Info: http://orange.half-life2.com**

ENTWICKLER	Valve
GENRE	Action-Adventure
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Sid Meier's Pirates!

91



Versionen von Pirates! gibt es viele. Die schönste ist die Neuauflage von 2004 (im Bild).

Sid Meier ist ein eher unauffälliger Mittfünfziger mit schütterem Haar. Ältere Spieler verehren den amerikanischen Spieldesigner dennoch wie einen Gott, hat er doch Meilensteine wie *Civilization* und ganz besonders das altehrwürdige *Pirates!* erdacht. Denn oft sind es die simplen Dinge, die den größten Spaß bereiten. Durch die Karibik zu kreuzen zum Beispiel. Gut, nebenbei dürfen Sie Ihre verschollenen Familienmitglieder mit Schatzkarten suchen, sich die Gunst der jeweiligen Gouverneure erschleichen und vielleicht sogar das Herz einer jungen Dame erobern. Doch spätestens wenn die Mannschaft wieder meutert, weil ihre Kapernfahrten erfolglos verlaufen und sie schon ewig keine Taverne mehr angesteuert haben, wissen Sie, dass letztlich nur die Zeit zählt, die Sie im Kampf gegen den Wind auf dem Meer verbringen. Besonders die C64-Version spielte Ende der 80er fast jeder. Plötzlich war es in, mit einer Seekarte aus Papier im Kinderzimmer zu hocken und die Karibik zu erkunden. Völlig zu Recht! Nur haut die Steinzeitgrafik von 1987 heute wirklich nur noch Komapatienten um, die gerade nach 30 Jahren aus ihrem Tiefschlaf erwacht sind. Neu-Piraten empfehlen wir daher die Neuauflage von Ende 2004, die spielerisch bis auf kleinere Ergänzungen wie etwa einem Tanz-Minispiel dem Ur-*Pirates* entspricht.

Info: http://www.pcaction.de/?article_id=342760

ENTWICKLER	Microprose, Firaxis
GENRE	Action-Adventure
SYSTEME	C64, Apple 2, CPC, ST, Amiga, PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	1987, 2004

Commandos

90



Die gepixelte Grafik von *Commandos: Hinter feindlichen Linien* sah 1998 lecker aus und der Zweite Weltkrieg war als Thema noch nicht so ausgereizt wie die Kreditlinie von Franjo Pooth. Sie führen vom Spion bis zum Fahrer sechs Soldaten mit Spezialfähigkeiten durch die deutschen Schlachtreihen. Die 20 Missionen erfordern viel Denkarbeit. Basis- und Ressourcenaufbau existieren nicht: Statt schneller Reaktionen ist blanke Taktik gefragt. Faszinierend. Die deutsche Version kommt ohne Hakenkreuze und Blut daher, während die Staatsanwaltschaft die englische Fassung bald aus dem Verkehr zog. Die spanischen Entwickler spendierten *Commandos* neben einem Add-on mehrere Fortsetzungen. Zuletzt mit *Commandos: Strike Force* sogar in Form eines Taktik-Shooters.

Info: www.steffennet.com/loesungen/commandos-hfl/cmd-hfl.htm

ENTWICKLER	Pyro Studios
GENRE	Echtzeit-Strategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

Meine Top 5

JOACHIM HESSE





1. THE GREAT GIANA SISTERS (TIME WARP PRODUCTIONS, 1987)
Mein erstes eigenes Spiel und es macht mir immer noch Freude. Wie *Turrican 2* lege ich die Spieldiskette des Jump & Runs einmal im Jahr in meinen Amiga oder C64. Rechts sehen Sie Protagonistin Giana. Wahnsinn, oder? ;-) Momentan freue ich mich übrigens auf die inoffizielle Fortsetzung *Giana's Return* (www.gianas-return.de).

2. MAFIA (ILLUSION SOFTWORKS, 2002)
Nach *GTA 2* bin ich direkt hierauf umgestiegen. Nur *Max Payne 2* konnte da storymäßig mithalten. Ganz großes Kino, tolle Action!

3. HALF-LIFE: DMC (VALVE, 2000)
Die alten *Q1*-Karten in *Half-Life 1*. Neben *UT 2003* wohl das Mehrspieler-Spiel, das ich am längsten online gespielt habe. Rocketjump!!

4. CARCASSONNE (MERIDIAN '93, 2002)
Mein Lieblingsbrettspiel macht auch am PC richtig Spaß. Ist halt eher was Gemächliches, Unspektakuläres für die Mittagspause.

5. STUBBS THE ZOMBIE (WIDELOAD, 2005)
Ein total debiles Spiel, aber wegen der überzogenen Gewalt unglaublich lustig. Man spielt einen Zombie auf der Suche nach der großen Liebe.

Turrican 2: The Final Fight

Machen wir uns nichts vor: Man braucht nicht stolz darauf zu sein, dass man ein Deutscher ist. Zumindest nicht als Spieleentwickler, denn die guten Spiele kommen in der Regel aus Amerika oder Fernost. Eine geniale Action-Reihe mit deutschen Wurzeln gab es jedoch zu 8- und 16-Bit-Zeiten. *Turrican* verhalf Programmierer Manfred Trenz (zuständig für die C64-Fassung) und dem Team Factor 5 (Amiga) zu Weltruhm. Auf jeden Fall waren die *Turrican*-Spiele ein hervorragender Zeitvertreib. Sie hüpfen mit einer Figur im Kampfanzug durch eine futuristische Landschaft und ballern auf alles, was sich bewegt. Gerade in Teil 2 geschieht das nahezu in 2D-Perfektion. Die Steuerung funktioniert auch heute noch absolut präzise und in den Levels gibt es mehr zu entdecken als in der größten Damenhandtasche der Welt. Ein Traum für Diamantensammler und Endbossfetischisten! Dabei bleibt der Schwierigkeitsgrad jederzeit fair: Das war zu damaliger Zeit keineswegs selbstverständlich. Hinzu kommen die fantastisch auf das Spiel abgestimmten Musikstücke von Komponist Chris Hülsbeck. Sie merken schon, wir lieben *Turrican*. Falls Sie sich auch anhand von bewegten Bildern davon überzeugen möchten, empfehlen wir Ihnen einen Blick auf das „PC ACTION spielt"-Video in Ausgabe 5/2008. Offiziell liegt die Serie seit Jahren brach, doch *Turrican*-Freunden möchten wir an dieser Stelle noch einen gelungenen Klon empfehlen. Vielleicht kennen Sie *Hurrican* sogar schon von der Begleit-DVD unserer Ausgabe 9/2007? Wenn nicht: unbedingt installieren! Es gibt sogar einen Simultan-Modus für zwei Spieler.

Info: www.nemmelheim.de/turrican; http://bronko.turrican.eu

ENTWICKLER	Factor 5, Manfred Trenz, Sun-Project
GENRE	Action
SYSTEME	C64, Amiga, ST, PC, CPC, ZX, Spectrum
ERSCHEINUNGSJAHR	1991, 1995

89



Ein Bild aus der erst 1995 erschienenen PC-Fassung. Die Grafik wurde völlig neu gezeichnet.



Im Spiel verstecken sich viele Extraleben (1 Up). Das Bild stammt aus der Amiga-Fassung.

Flucht von Monkey Island

88



Das ist der vierte und bislang letzte Teil der bekannten Serie, die mit dem Klassiker *The Secret of Monkey Island* (Seite 46) startete.

Info: www.lucasarts.com/support/update/monkey-4.html

ENTWICKLER	Lucas Arts
GENRE	ADVENTURE
SYSTEME	PC, MACINTOSH
ERSCHEINUNGSJAHR	2001

Tomb Raider 2

87



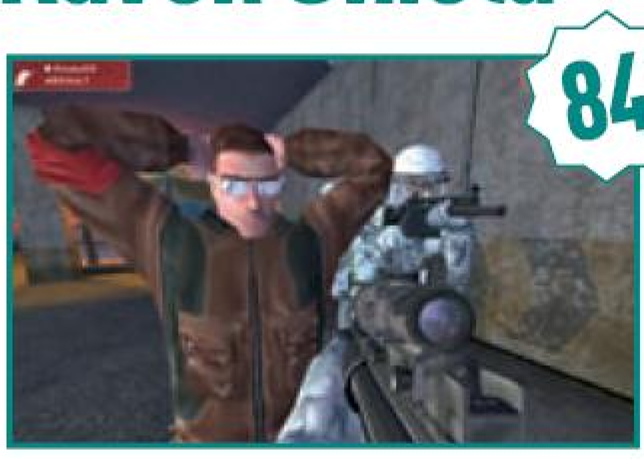
Im Vergleich zum Vorgänger (siehe Seite 42) begeisterten öfter wechselnde Schauplätze, benutzbare Fahrzeuge und mehr Waffen.

Info: www.eidos.de/games/info.html?gmid=59

ENTWICKLER	Core Design Ltd.
GENRE	ACTION-ADVENTURE
SYSTEME	PC, MACINTOSH
ERSCHEINUNGSJAHR	1997

Rainbow Six 3: Raven Shield

84



Mit diesem Spiel und *Rainbow Six: Vegas* aus dem Jahr 2006 (Seite 44) sind zwei Tom-Clancy-Taktik-Shooter in die Top 100 eingezogen. Es geht erneut um die von dem Erfolgsschriftsteller erfundene Spezialeinheit. Bei *Raven Shield* besteht wie in den Vorgängern jede Mission aus einer Konzept- und einer Ausführungsphase. Vor dem Einsatz stellt man bis zu drei Teams zusammen und legt Wegmarkierungen fest (oder wählt fertige Einsatzpläne). Anschließend ist der Spieler aktiv am Antiterrorkampf gegen Faschisten beteiligt und kann zwischen den Gruppenmitgliedern wechseln, die er aus der Ich-Perspektive steuert. Die Macher haben mit *Raven Shield* den Schwierigkeitsgrad gesenkt und einen neuen Mehrspielermodus entworfen.

Info: www.ravenshield.de

ENTWICKLER	Red Storm Entertainment
GENRE	Taktik-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

Warcraft 2

86



Tides of Darkness, so der Untertitel von *Warcraft 2*, machte im Genre der Echtzeitstrategie den sogenannten Fog of War (Nebel des Krieges) salonfähig. Dieser verhüllt bereits erkundete Gebiete, wenn der Spieler dort keine Truppen oder Gebäude platziert. Neu im Vergleich zum ersten Teil von 1994, in dem sich Menschen und Orks zum ersten Mal gegenseitig auf die Rübe hauten, war der Schiffsbau und die Ressource Öl. Vorher dienten nur Holz und Gold dazu, genreüblich Gebäude zu errichten, in denen wiederum militärische Einheiten ausgebildet wurden. Zu einem noch größeren kommerziellen Erfolg des Spiels führte 1999 die Veröffentlichung der *Battle.net-Edition* für unkomplizierte Internetpartien. Das ermöglichte letztlich *Warcraft 3* (siehe Seite 46).

Info: www.blizzard.com/us/war2bne/#war2

ENTWICKLER	Blizzard Entertainment
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	1995

indiziert

85

Das indizierte Spiel, dessen Titel wir wegen des Jugendschutzgesetzes nicht nennen dürfen, ist Nachfolger einer sogar beschlagnahmten Zweiter-Weltkrieg-Ballerei der Firma id Software von 1992. Diese gilt als einer der ersten Ego-Shooter. In der Fortsetzung, die Sie auf Platz 85 gewählt haben, kehrt man unter anderem in die bekannte, von Nazis besetzte Burg zurück und kämpft auch gegen übernatürliche Kräfte.

ENTWICKLER	Gray Matter und Nerve Software
GENRE	EGO-SHOOTER
SYSTEME	PC, MACINTOSH
ERSCHEINUNGSJAHR	2001

Tomb Raider: Legend

83



Nach dem schwächelnden *Tomb Raider 6: Angel of Darkness* durften Fans wieder jubeln. Teil 1 bleibt aber ungeschlagen (Seite 42).

Info: www.pcaction.de/?article_id=461841

ENTWICKLER	Crystal Dynamics
GENRE	ACTION-ADVENTURE
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2006

Defender of the Crown

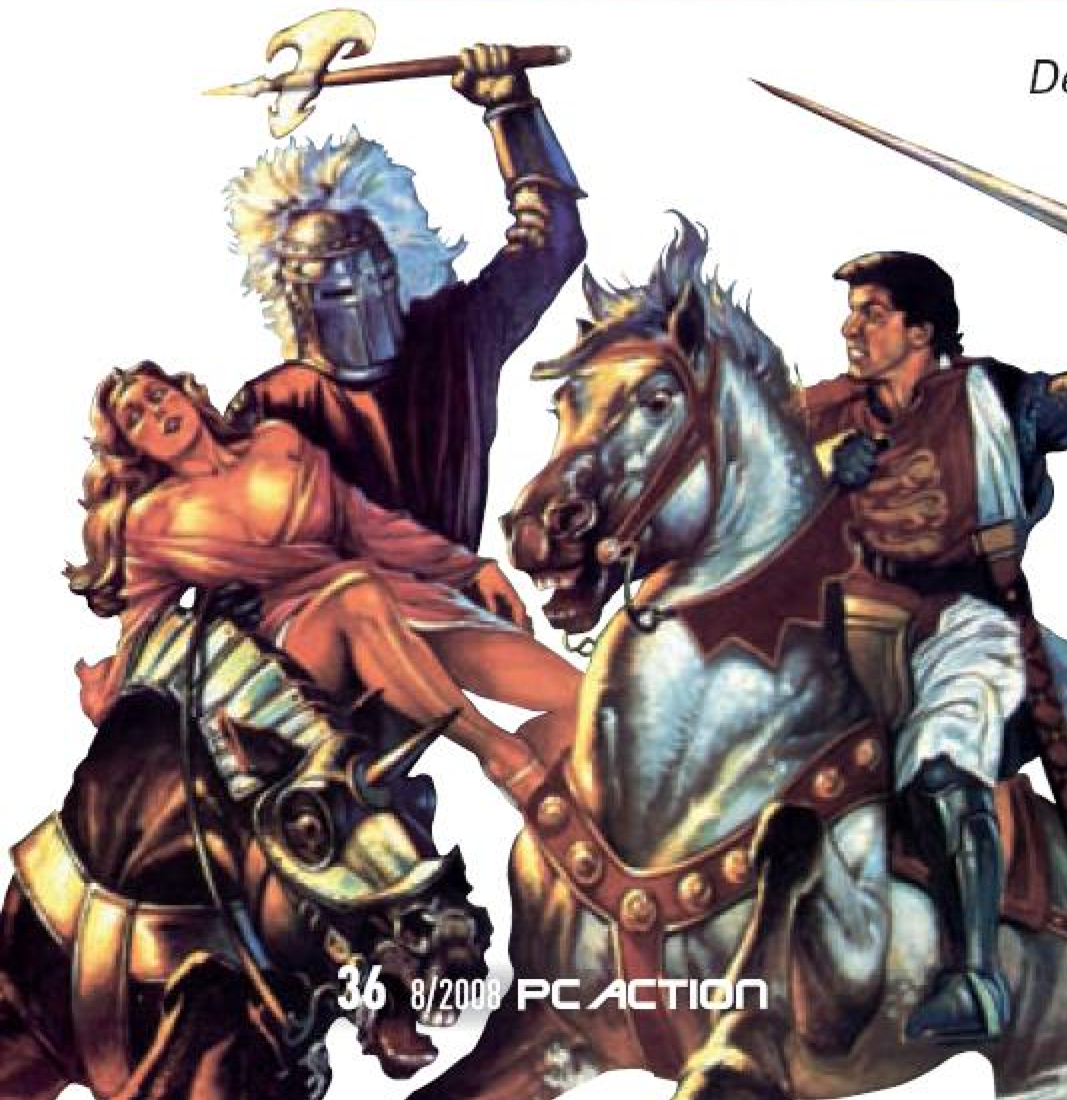
82



Die Lanzenturniere aus der Ich-Perspektive waren wohl das Schwierigste am Spiel.



Für damalige Verhältnisse galten die Licht- und Schatteneffekte als Nonplusultra.



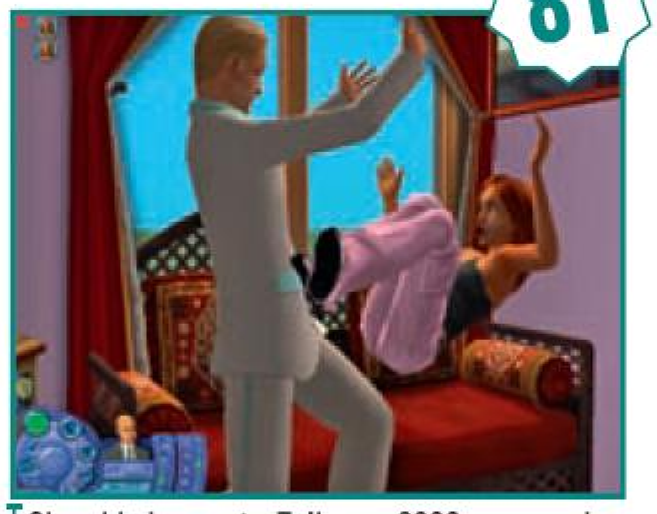
Defender of the Crown ist ein von Cinemaware vor 22 Jahren veröffentlichtes Strategiespiel, das vor allem wegen der für damalige Verhältnisse bahnbrechenden Optik bekannt wurde. Wie hammermäßig es wirkte, verdeutlicht diese Anekdote: Die Spielezeitschrift *ASM* schrieb seinerzeit im Test, dass einige Redakteure fassungslos den Kopf geschüttelt und „Das gibt es doch nicht, da ist doch ein Videorekorder im Spiel!" gestammelt hätten. Wenn Sie die Screenshots oben anschauen, ist diese Aussage heute natürlich lächerlicher als das Abschneiden der No Angels beim Grand Prix. *Defender of the Crown* erinnert an das Brettspiel *Risiko* – vieles läuft auf einer Landkarte ab. Actioneinlagen lockern das Geschehen auf. So tritt der Spieler als Ritter bei Lanzenturnieren an oder steuert einen Kämpfer, der fechtend auf Raubzug geht. Spielerisch war der Titel umstritten. Doch wie erwähnt: Die Optik riss vieles raus. In diesem Zusammenhang verweisen wir auch auf das Packungsmotiv (links), das eine Dame mit seeehr eindrucksvollen Brüsten zeigt.

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Defender_of_the_Crown

ENTWICKLER	Master Designer Software
GENRE	Runden-Strategie
SYSTEME	Amiga, C64, Atari ST, PC, Amstrad CPC u. a.
ERSCHEINUNGSJAHR	1986

Die Sims 2

81



Obwohl der erste Teil von 2000 wegen des innovativen Spielprinzips für die Computer-Historie bedeutender war, hat es nur *Die Sims 2* in die Leser-Top-100 geschafft. Vom Grundprinzip gibt es keine Unterschiede: Die Lebenssimulation ist ein interaktives Puppenhaus. Der Spieler kümmert sich um mindestens einen Charakter, kann eine Familie gründen und neue Häuser bauen und einrichten. Außer einer besseren Grafik bietet Teil 2 mehr Möglichkeiten bei der Gestaltung der Sims, die in sechs statt drei Stufen altern. Ferner verfügen die Charaktere über vererbbare Gene. Wie für Teil 1 sind mittlerweile 9.482 Erweiterungspakete erschienen. Unter den Spielern ist der Frauenanteil ungewöhnlich hoch (60 Prozent). In der ersten Woche nach Veröffentlichung verkaufte sich *Die Sims 2* weltweit über eine Million Mal.

Info: www.pcaction.de/?article id=331500

ENTWICKLER	Maxis Software Inc.
GENRE	Simulation
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Populous

80



Der Ritter (das eingekringelte, klumpige Etwas) war die stärkste Kampfeinheit in *Populous*.

Zuletzt war Kult-Designer Peter Molyneux wegen *Black & White 1* und *2* von 2001 beziehungsweise 2005 umstritten. In den Achtziger- und Neunzigerjahren galt er aber als Entwickler-Papst, unter anderem dank *Powermonger*, *Theme Park*, *Magic Carpet*, *Dungeon Keeper* und eben der Göttersimulation *Populous*, seinem ersten wichtigen Werk. Hier mimt der Spieler den Allvater über ein Pixelvolk und tritt auf einer Landkarte gegen einen KI-Kontrahenten an. Die Gegner wollen dafür sorgen, dass jeweils ihre Nation die andere ausradiert. Allerdings kann der Spieler nur indirekt eingreifen, also keine Figur selbst steuern. Stattdessen ebnet er unter anderem mit seinen göttlichen Kräften Gebirgszüge ein, um Bauland zu schaffen. Dann wächst die Bevölkerung. Diverse Naturkatastrophen sollen es hingegen dem Computer schwer machen, seine Nation hochzupäppeln. Also beschert der Spieler ihm Gemeinheiten wie Vulkanausbrüche oder Überschwemmungen. Randnotizen: *Populous* gehörte nicht nur zu den ersten Computerspielen, die man via Modem gegeneinander daddeln konnte. Es dürfte auch eines der am meisten falsch geschriebenen sein – dank der Menschen, die es *POPOlous* nennen. Das Bildungsmagazin PC ACTION möchte seinen Beitrag zur Rechtschreibkultur leisten und eine Eselsbrücke kredenzen: *Populous* ist nicht für'n Arsch!

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Populous

ENTWICKLER	Bullfrog Productions
GENRE	Wirtschaftssimulation
SYSTEME	PC, Amiga, Atari ST
ERSCHEINUNGSJAHR	1989

Meine Top 5

HARALD FRÄNKEL



1. INTERNATIONAL SOCCER (COMMODORE INTERNATIONAL, 1983)
War meine erste große Liebe auf dem Commodore 64 und die erste Liebe bleibt immer etwas Besonderes – da spielt das Alter keine Rolle!



2. THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION (BETHESDA SOFTWORKS, 2006)
Wegen der „Mittendrin statt nur dabei"-Ich-Perspektive finde ich es noch einen Tick besser als das glorreiche Baldur's Gate 2.

3. NHL 97 (EA SPORTS, 1996)
Ich liebe diese Serie – die Fassung *97* habe ich im Vergleich zum verhunzten *NHL 96* als erste in Erinnerung, die in 3D wirklich funktionierte.

4. MASTER OF MAGIC (MICROPROSE, 1994)
Eins der ganz wenigen Strategiespiele, die ich als Denk-Legastheniker begeistert gespielt habe

5. ARCHON: THE LIGHT AND THE DARK (ELECTRONIC ARTS, 1983)
Der Mix aus Schach und Actionspiel macht auch heute noch mächtig Spaß, selbst auf dem Steinzeit-Computer Commodore 64!

Quake 4

79



Quake 4 ist der einzige Teil einer bekannten Science-Fiction-Serie, von dem eine nicht indizierte deutsche Version existiert. Anders als die ersten Teile wurde der Titel nicht von id Software entwickelt – die Jungs und Mädels um Programmierer-Superstar John Carmack hielten lediglich ein wachsames Auge darauf. Während der direkte Vorgänger ein Mehrspieler-Shooter war, legt *Quake 4* das Hauptaugenmerk auf den Solo-Teil. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle von Matthew Kane und ist an einer terranischen Invasion beteiligt, die gegen den Heimatplaneten der außerirdischen Strogg gerichtet ist. Genretypisch geht es darum, aus der Ich-Perspektive Hunderte von Gegnern umzunieten. Zeitweise steuern Sie futuristische Militärvehikel, beispielsweise Schwebepanzer und pilotierte Laufroboter.

Info: www.pcaction.de/?article id=441280

ENTWICKLER	Raven Software
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2005

Medal of Honor: Allied Assault

78



Höhepunkt des Spiels: die Landung in der Normandie, am Küstenabschnitt Omaha Beach.

Dass die *Call of Duty*-Serie mittlerweile einen besseren Ruf hat als die *Medal of Honor*-Reihe, zeigen auch diese Top 100. Während *Call of Duty* dreimal vertreten ist (Seiten 46, 48 und 49), fand die Konkurrenz von Electronic Arts nur einmal Berücksichtigung. Dabei zeigte gerade *Medal of Honor: Allied Assault* den Zweiten Weltkrieg erstmals mit zahlreichen Zwischensequenzen und außergewöhnlich packend inszeniert – wie in einem Film. Etliche Levels orientieren sich am Hollywoodstreifen *Der Soldat James Ryan* mit Tom Hanks. Besonders in Erinnerung bleibt die virtuelle Landung am Küstenabschnitt Omaha Beach: Nie zuvor waren einem Polygone so nervenzerfetzend um die Ohren geflogen. Zudem präsentierten sich die Missionen ernorm abwechslungsreich. In der Rolle des US-Soldaten Mike Powell stahl man Geheimdokumente, schnippelte die Zündkabel von Lkws durch, befreite hinter feindlichen Linien Kriegsgefangene, spionierte Flak-Stellungen aus, sprengte neuartige Raketen-Geschütze oder Züge, sendete per Funk falsche Befehle an die Wehrmacht oder haute in einem von Feinden umzingelten Dorf Amerikaner raus. All das in der spannungsfördernden Ich-Perspektive. Ein bisschen verliebt haben wir uns damals in den Kompass, der sich in dieser Form als wegweisende Lösung für Orientierungsdeppen entpuppte.

Info: www.pcaction.de/?article id=30788

ENTWICKLER	2015
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

The Great Giana Sisters

77





Am bekanntesten Hüpfspielchen der Achtzigerjahre – veröffentlicht hat es Rainbow Arts – war der bekannte Musiker und oft „Soundmagier" genannte Chris Hülsbeck beteiligt. *Giana Sisters* sorgte nicht nur für Furore, weil es so viel Spaß machte, sondern auch wegen eines von Nintendo ausgehenden Rechtsstreits. Konsequenz: Der Titel durfte nicht weiter verkauft werden. Die Spielmechanik sei der von *Super Mario Bros.* zu ähnlich, urteilten die Richter. Das Geschilderte hatte zur Folge, dass *Giana Sisters* heute in Originalverpackung hohen Sammlerwert hat. Die Pubertierenden von damals erinnern sich gern an das Cover, auf dem Heldin Giana mit unter dem T-Shirt deutlich sichtbaren Brustwarzen prangt.

Info: www.c64-wiki.de/index.php/Great_Giana_Sisters

ENTWICKLER	Time Warp Productions
GENRE	Jump & Run
SYSTEME	C64, Amiga, Atari ST, Armstrad CPC
ERSCHEINUNGSJAHR	1987

World in Conflict

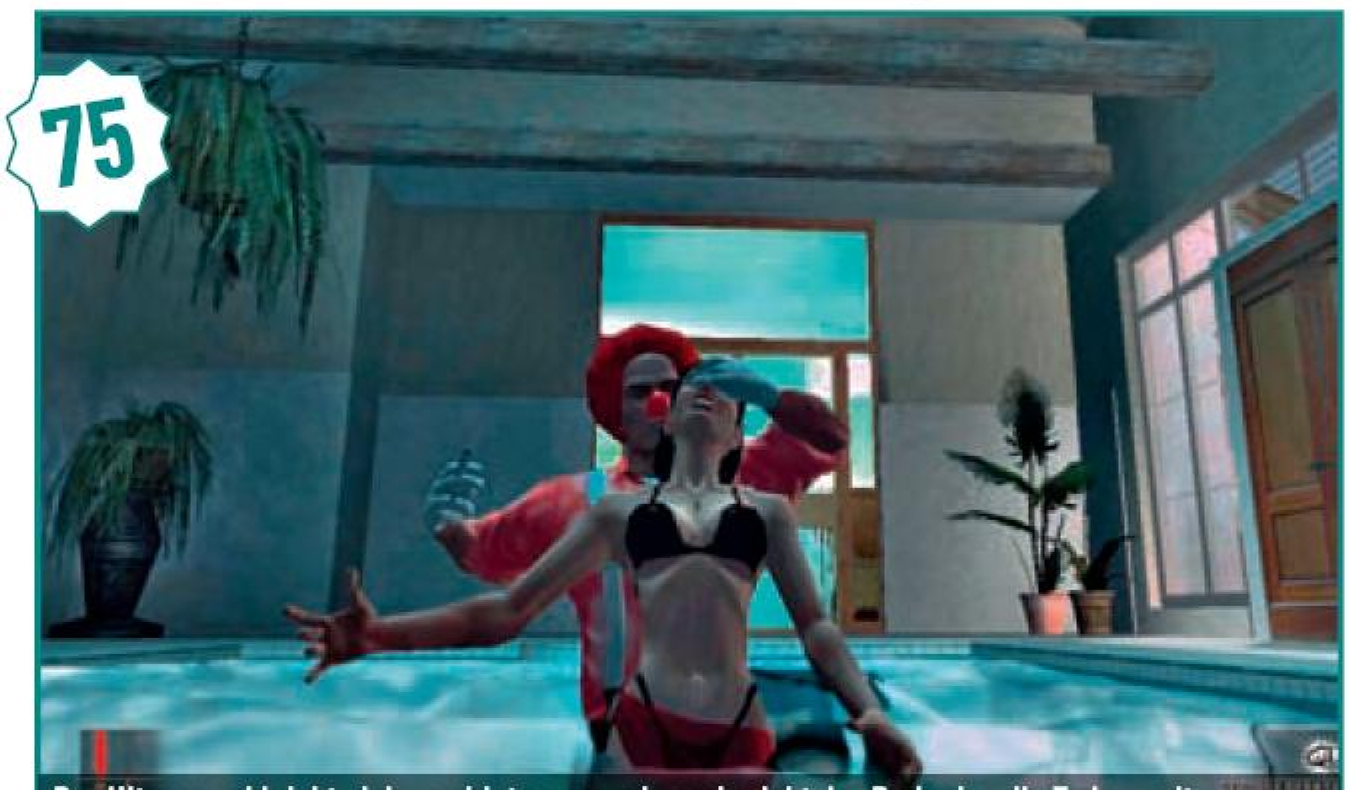


Die Russen kommen! Mit diesem Satz locken Sie heutzutage niemanden mehr hinter dem Ofen hervor – schließlich ist der Kalte Krieg zu Ende und der Kommunismus besiegt. Nicht so im Echtzeitstrategie-Knaller *World in Conflict*, der im Jahr 1989 spielt und die fiktive Eskalation des unterkühlten Verhältnisses zwischen Ost und West zum Thema hat. Wie bei der *Ground Control*-Serie (ebenfalls von Massive Entertainment) spielen weder Basen- noch Ressourcen-Management eine Rolle. *World in Conflict* hat zwar eine Solokampagne, im Mittelpunkt steht hier aber ganz der auf E-Sport getrimmte Mehrspielerteil. Bemerkenswert: die fantastische Optik des Spiels. Nie zuvor wurden gewaltige Schlachten imposanter in Szene gesetzt.

Info: www.wichq.de

ENTWICKLER	Massive Entertainment
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Hitman: Blood Money



Der Hitman schleicht sich von hinten an und verabreicht der Badenixe die Todesspritze.

Der vierte Teil der *Hitman*-Serie brachte einige einschneidende Änderungen, was die Spielmechanik angeht: In *Blood Money* dürfen Sie sich bei der Planung der Anschläge so richtig austoben, das Zauberwort lautet dabei „Tragischer Unfall". Diese Art der Opferbeseitigung erfordert zwar ein wenig mehr Vorbereitung als der direkte Weg, macht aber viel mehr Spaß. In vielen Fällen müssen Sie keinen einzigen Schuss abgeben, um eine Mission zu meistern – sehr schwierig in früheren *Hitman*-Spielen. Das ist aber auch für das Vorankommen in späteren Levels nötig. Denn je auffälliger Sie bei einem Attentat agieren, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Wachen und Polizisten in späteren Levels bei Ihrem Anblick misstrauisch werden. Nach jedem Auftrag wird wie beim ersten Teil der Serie Ihre Leistung bewertet. Entsprechend hoch oder niedrig fällt dann auch Ihre Entlohnung aus. Das Geld dürfen Sie in neue Ausrüstungsgegenstände oder Verbesserungen stecken, die so manche Mission deutlich erleichtern. Ein Extralob verdienen die Entwickler für die Grafik. Was die Glacier-Engine auf den Bildschirm zaubert, ist für damalige Verhältnisse schon beeindruckend. Verglichen mit dem eher durchwachsenen *Hitman: Contracts* ist *Blood Money* auf jeden Fall eine echte Offenbarung für Fans der Serie – und das in jeder Beziehung.

Info: hitman-4.de

Entwickler	Io Interactive
Genre	Action
Systeme	PC
Erscheinungsjahr	2006

Baldur's Gate



Wegweisendes *D&D*-Rollenspiel mit gewöhnungsbedürftiger deutscher Sprachausgabe. Viele Ihrer Kameraden sprechen einen Dialekt! Ansonsten ein Meilenstein.

Info: www.bioware.com

Entwickler	Bioware
Genre	Rollenspiel
Systeme	PC, Macintosh
Erscheinungsjahr	1998

No One Lives Forever 2



James-Bond-Verschnitt Cate Archer kehrt zurück, um der H.A.R.M.-Organisation endgültig das Handwerk zu legen. Dafür bereist sie die halbe Welt und tötet weibliche Ninjas. Groovy!

Info: www.nolfgirl.com

Entwickler	Monolith
Genre	Ego-Shooter
Systeme	PC, Macintosh
Erscheinungsjahr	2000

Grand Theft Auto 3



Im Chinesenviertel geht's rund: Der Antiheld räumt mit seinem Sturmgewehr auf.

Wenn es ein Spiel gibt, das das Prädikat „Meilenstein der Videospielgeschichte" wirklich verdient hat, dann dieses. Zuerst auf Playstation 2 veröffentlicht, setzte *Grand Theft Auto 3* seinen unbeschreiblichen Siegeszug ein paar Monate später auf dem Computer fort. Der Titel trägt die 3 übrigens nicht ohne Grund im Namen, schließlich schaffte die Serie damit den Sprung von platten 2D-Levels in riesige, grafisch aufwendige 3D-Umgebungen, die obendrein gut aussahen. Zur Handlung: Sie spielen einen kriminellen Antihelden, der nach Liberty City kommt. Bei einem Job wird er von seiner Geliebten und ihrem Freund hintergangen und angeschossen. Der Totgeglaubte erholt sich im Gefängnis und nutzt die erste sich bietende Gelegenheit zur Flucht. Danach verdingt er sich bei den verschiedenen Gangs in Liberty City, um sich einen Namen zu machen und Geld zu verdienen. Alles nur für ein Ziel: Rache nehmen! Spielerisch ist das Ganze eine gelungene, kurzweilige Mischung aus Fahrsequenzen und Ballerpassagen in einer riesigen, frei befahrbaren Stadt. Angesichts der Thematik und der nicht gerade zimperlichen Zurschaustellung von Gewalt müssen wir nicht unbedingt betonen, dass *Grand Theft Auto 3* ein Spiel für Erwachsene ist, oder? Ebenso wie die Nachfolger *Vice City, San Andreas* und *GTA 4*.

Info: gta-xtreme.de

ENTWICKLER	DMA Designs
GENRE	Action
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

Fußball Manager 08



Ein Traum für Hobby-Trainer und Statistik-Fetischisten. Managen Sie Ihre Lieblingsmannschaft und erringen Sie Meisterschaften. Die Referenz im Genre.

Info: www.fm08.de

Entwickler	Bright Future
Genre	Sport-Manager
Systeme	PC
Erscheinungsjahr	2007

Hitman 2

69



Der glatzköpfige Killer mit dem ominösen Namen 47 macht auch in *Silent Assassin* das, was er am besten kann: Leute aus dem Weg räumen. Nichts für sanfte Gemüter!

Info: hitmantrilogygame.com

Entwickler	Io Interactive
Genre	Action
Systeme	PC
Erscheinungsjahr	2002

Fallout



Erst die gute Nachricht: Sie haben zusammen mit ein paar anderen Leuten in einem Atombunker den dritten Weltkrieg überlebt. Hurra! Dummerweise gibt irgendwann die Wasseraufbereitungsanlage den Geist auf und raten Sie mal, wen Ihre feinen Kumpels in die verstrahlte Welt hinausschicken, um ein Ersatzteil zu besorgen. Versteht sich von selbst, dass das Überleben dort draußen kein Zuckerschlecken ist. Und so liefern Sie sich rundenbasierte Kämpfe mit Mutanten aller Art. Bemerkenswert: das grandiose Charakterentwicklungssystem, die packende Geschichte und der allgegenwärtige zynische Unterton bei Dialogen. Mittlerweile über zehn Jahre alt, aber ein Muss für alle Rollenspielfans. Falls Sie's nicht wussten: *Fallout* ist so etwas wie der inoffizielle Nachfolger des ebenfalls tollen C64-Rollenspiels *Wasteland*.

Info: www.nma-fallout.com

ENTWICKLER	Interplay
GENRE	Rollenspiel
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Guild Wars

68



Sie interessieren sich für Online-Rollenspiele, wollen aber keine monatlichen Gebühren dafür abdrücken? Dann hätten wir was für Sie: *Guild Wars* und die zahlreichen, später erschienenen Add-ons *Factions, Nightfall* und *Eye of the North*. Was Spielmechanik, Umfang und Inhalte für hochstufige Spieler angeht, kann der Titel Genreprimus *World of Warcraft* nicht das Wasser reichen. Aber das ist ja auch nicht nötig. Schließlich spielen bei *Guild Wars* heiße Spieler-gegen-Spieler-Schlachten die Hauptrolle und die sind exzellent inszeniert und perfekt ausbalanciert. Wer dennoch lieber Monster platthauen will, dem legen wir vor allem die letzten beiden Erweiterungen *Nightfall* und *Eye of the North* ans Herz. Hier treffen Sie sich mit Freunden in Städten, um dann gemeinsam instanzierte Areale zu befrieden.

Info: gw.buffed.de

ENTWICKLER	Arena Net
GENRE	Online-Rollenspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2005

Tom Clancy's Splinter Cell

67



ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
GENRE	Action
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

Sein Name ist Fisher, Wolfga... ähm ... Sam Fisher. Der am liebsten nachts aktive Geheimagent mit den drei charakteristischen grünen Punkten im Gesicht ist eine Erfindung des Buchautors Tom Clancy. Von Clancy stammen Bestseller wie *Jagd auf Roter Oktober* oder *Rainbow Six*, die ebenfalls versoftet wurden. Zurück zu Sam. Der wird immer dann aktiv, wenn die US-Regierung nicht mehr weiterweiß. Der Erfolg der Missionen beruht in erster Linie darauf, dass Sie dabei nicht gesehen werden, sich geräuschlos fortbewegen und Gegner unbemerkt aus dem Verkehr ziehen. Darüber hinaus stehen Ihnen eine ganze Reihe nützlicher Werkzeuge wie Mikrokameras zur Verfügung, mit denen Sie Ihr weiteres Vorgehen besser planen können.

Info: splintercell.de.ubi.com

Pro Evolution Soccer 2008

66



Unglaublich, aber wahr: Die besten Fußballspiele der Welt kommen aus dem Fußball-Entwicklungsland Japan! *Pro Evo Soccer 2008* verzaubert Fans mit einer einzigartigen Spieldynamik, intelligenten Computer-Kickern und einer grandiosen Ballphysik. Die Steuerung des Titels ist ebenso einsteigerfreundlich wie intuitiv und bietet enormen Tiefgang für alle, die sich intensiver mit dem Spiel beschäftigen wollen. *PES 2008* macht zwar vor allem zu mehreren Spaß, bietet jedoch durch den Meisterligamodus auch für Solisten Langzeitmotivation satt. Klingt nach dem perfekten Fußballspiel? Nicht ganz, denn in Sachen Lizenz hat EAs *FIFA*-Serie noch deutlich die Nase vorn.

Info: www.pescorner.de

ENTWICKLER	Konami Tokyo
GENRE	Sportspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Meine Top 5

WOLFGANG FISCHER



1. DEUS EX (ION STORM, 2001)
Der abwechslungsreichste Ego-Shooter aller Zeiten. *Crysis, Half-Life 2* und *Call of Duty 4* könnten zusammengenommen diesem Meisterwerk nicht ansatzweise das Wasser reichen.



2. WASTELAND (ELECTRONIC ARTS, 1988)
Der Vater aller Endzeit-Rollenspiele brilliert mit einzigartigem Humor, außergewöhnlichen Rätseln und einer riesigen Spielwelt.

3. SYSTEM SHOCK (LOOKING GLASS, 1994)
Science-Fiction-Shooter mit fantastischer Handlung und geschickt eingesetzten Adventure-Elementen. Machen Sie SHODAN den Garaus!

4. WORLD OF WARCRAFT (BLIZZARD, 2005)
Dieses Online-Rollenspiel wird mit jedem Patch und jeder Erweiterung besser. Ein Ende ist nicht abzusehen. Achtung: Suchtgefahr!

5. UPLINK (INTROVERSION, 1988)
Grafisch simples, spielerisch aber komplexes Hacker-Abenteuer, das Sie nach kurzer Einarbeitungszeit nicht mehr loslässt

Need for Speed: Underground

65



Mit 140 Sachen auf regennasser Straße – da fliegen die Pylonen!



Bei Ihrem Duell haben die beiden Kontrahenten doch glatt den Gegenverkehr übersehen.

Edelkarossen von Ferrari, Maserati oder Porsche sind geil. Aber sind wir mal ehrlich, wer kann sich so ein Baby schon leisten? Mit einem aufgemotzten VW Golf oder Ford Focus durch die Gegend zu rasen macht doch genauso viel Spaß. Das haben sich auch die *Need for Speed*-Entwickler gedacht. Beim Serienableger *Underground*, der unübersehbar vom Kinostreifen *The Fast and the Furious* inspiriert ist, dreht sich alles um illegale Straßenrennen. Herzstück des Titels ist der Karrieremodus mit 111 Etappen, bei dem Sie sich als Neuling in der Nachtraserszene einen Namen machen müssen. Für gewonnene Rennen winken exklusive Tuning-Teile, die aus Mamas Zweitwagen in null Komma nix eine echte Rennsemmel machen. Natürlich dürfen Sie Ihr Fahrzeug beliebig lackieren und mit fetzigen Rennaufklebern versehen. Ein paar siegreiche Rennen später trennen Sie sich dann von dem Schmuckstück, steigen in ein PS-stärkeres Fahrzeug um und der Tuning-Wahnsinn beginnt von vorne. Damit *Underground* auch langfristig Spaß macht, haben sich die Entwickler kurzweilige Rennherausforderungen ausgedacht. Die ganze Zeit über lineare Straßenkurse bei Nacht zu brettern ist auf Dauer öde. Bei Driftrennen schlittern Sie wie ein Weltmeister über kurvige Strecken und im Drag-Rennen ist gutes Timing beim Schalten gefragt, wenn Sie als Erster die Ziellinie überqueren wollen. Lediglich ein paar zusätzliche Strecken und mehr als 20 Lizenz-Fahrzeuge wären schön gewesen. Die Grafik ist heutzutage nicht mehr ganz zeitgemäß, verursacht aber auch keinen Augenkrebs – falls Sie jetzt der Drang nach Geschwindigkeit gepackt hat.

Info: www.nfs-center.de

ENTWICKLER	EA Black Box
GENRE	Rennspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

64



Im zweiten Teil des Echtzeitstrategiespiels rund um das *Herr der Ringe*-Universum spielen sich die Fantasy-Schlachten im Nordteil von Mittelerde ab. Die Kampagne der guten Seite startet in Bruchtal, die bösen Buben belagern hingegen Lórien. Im Vergleich zum ersten Teil kamen in *Die Schlacht um Mittelerde 2* neue spielbare Völker wie die Elben oder Zwerge hinzu. Zudem konnten die Spieler zum ersten Mal ihre eigenen Heldeneinheiten erschaffen. Rund ein halbes Jahr nach dem Hauptprogramm erschien die Erweiterung *Der Aufstieg des Hexenkönigs*. Übrigens: Beide *Schlacht um Mittelerde*-Teile sahnten die höchste Sound-Wertung in der Geschichte der PC ACTION ab: 97 Prozent. Auf Platz 2 folgt *Guitar Hero 3: Legends of Rock* mit 96 Prozent.

Info: www.hdr-sum2.de

ENTWICKLER	EA Los Angeles
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2006

Beyond Good & Evil

63



Die Reporterin Jade deckt auf dem Planeten Hillys eine riesige Verschwörung auf. *Beyond Good & Evil* ist ein sehr stimmiges und humorvolles Abenteuer in einer farbenfrohen Welt.

Info: www.beyondgoodevil.com

ENTWICKLER	UBISOFT MONTPELLIER
GENRE	ACTION-ADVENTURE
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

indiziert

61

Das Spiel ist der dritte Teil einer Baller-Reihe von Entwickler id Software. Es ist hauptsächlich für Mehrspieler-Partien ausgelegt. Ab und an kommentiert eine tiefe Stimme das Geschehen mit Sprüchen wie „Quad Damage" oder „Holy Shit!". Die beiden bekanntesten Levels heißen „q3dm6" und „q3dm17". Na, erkannt, welchen Mehrspieler-Shooter wir meinen? Wenn nicht, dann daddeln Sie ruhig *Ponyhof 3D* oder *Die Sims* weiter!

ENTWICKLER	ID SOFTWARE
GENRE	MEHRSPIELER-SHOOTER
SYSTEME	PC, MACINTOSH
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

62



Unsere Magierin wirkt einen Zauber. Der Feuerangriff trifft alle Gegner in ihrer Nähe.

In zweiten Teil des Rollenspielklassikers schlüpfen Sie in die Haut eines Helden, der direkt von Bhaal, dem Gott des Mordens, abstammt. Deshalb plagen die Hauptfigur immer wieder Träume und Visionen. Als ob das nicht genug wäre, trachtet auch der fiese Magier Joneleth Irenicus dem Protagonisten nach dem Leben. Im anderthalb Jahre später veröffentlichten Add-on *Thron des Bhaal* überrennt zudem die Brut des Mordgottes das Fantasy-Königreich und droht, alles Leben zu vernichten. Das Besondere am zweiten *Baldur's Gate* waren die noch weiter ausgefeilten Handlungsstränge, Nebenmissionen und komplexe Verflechtungen in Dialogen sowohl zwischen Ihren Begleitern als auch mit den Nichtspieler-Charakteren. Des Weiteren war der Wiederspielbarkeitsfaktor sehr hoch – und das, obwohl die Technik des Spiels manche abschreckte. *Baldur's Gate 2* war wie schon sein Vorgänger ein Abenteuer in 2D. Der Macher Bioware versteht jedoch sein Handwerk – die handgezeichneten Hintergründe gehören zweifellos zu den schönsten 2D-Umgebungen der Spielgeschichte. Nicht so toll war hingegen der Einstieg: Die Geschichte kam recht zäh in Fahrt. Hielt man jedoch durch, belohnte einen das Spiel mit einer der interessantesten Handlungen auf dem Computer-Bildschirm.

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Baldurs_Gate

ENTWICKLER	Bioware
GENRE	Rollenspiel
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2000

Command & Conquer: Generäle

60



Der erste *C&C*-Teil mit zoombarer 3D-Optik. Und einer mit Parteien abseits der *Tiberium*- und *Alarmstufe Rot*-Universen. Später erschien das Add-on *Die Stunde Null*.

Info: www.application-systems.de/ccg

ENTWICKLER	ELECTRONIC ARTS
GENRE	ECHTZEITSTRATEGIE
SYSTEME	PC, MACINTOSH
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

Assassin's Creed

59



ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
GENRE	Action
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2008

Hier schlüpfen Sie in die Rolle des Attentäters Altaïr und räumen ein paar böse Buben in den Mittelalter-Städten Damaskus, Jerusalem und Akkon aus dem Weg. Zu den Stärken von *Assassin's Creed* gehören seine Inszenierung und die lebendige Atmosphäre in der Spielwelt. Nicht so toll fallen hingegen die Nebenmissionen aus. Vor jedem Auftragsmord muss der Held einige relativ simple Aufgaben erledigen, die sich von Level zu Level wiederholen. Übrigens: *Assassin's Creed* wird fortgesetzt – die Entwickler werkeln bereits am nächsten Teil. Noch eine Anmerkung zum Schluss: Wenn man im Spielnamen den letzten Buchstaben von „d" auf „n" ändert, heißt der Titel übersetzt: „Hintern Hintern im Bildschirm". Toll, oder?

Info: http://assassinscreed.de.ubi.com

Kane & Lynch: Dead Men

58



Ein rauer Söldner und ein brutaler, oft ausrastender Psychopath – keine gute Grundlage für eine Freundschaft. Die muss aber auch nicht sein, schließlich ist das Bündnis der beiden Krawallmacher nur ein Mittel zum Zweck. Kane, ein zum Tode verurteilter Ex-Soldat, und Lynch, ein geistesgestörter Kandidat für den elektrischen Stuhl, entkommen aus ihrem Gefangenentransport. Das ist erst der Beginn eines blutigen Abenteuers, bei dem die beiden für eine kriminelle Organisation die einst verlorene Beute wiederbeschaffen sollen. Im Einzelspieler-Modus übernehmen Sie die Steuerung über Kane, in den Mehrspieler-Partien dürfen Sie auch an Lynch Hand anlegen. Da die ungewöhnliche Geschichte von *Dead Men* bei den Spielern so gut ankam, soll bereits eine Verfilmung in Planung sein. Hoffentlich kommt die nicht von Uwe Boll!

Info: www.kaneandlynch.com

ENTWICKLER	IO Interactive
GENRE	Action
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Age of Empires

57



Das erste Spiel der *Age of Empires*-Serie hat auch die „älteste" Handlung. Die Massenschlachten und der Städteaufbau fanden nämlich zwischen 8.000 und 500 vor Christus statt. Ganze zwölf Völker standen zur Wahl (unter anderem Ägypter, Griechen oder Perser), die der Spieler durch verschiedene Epochen der obigen Zeitspanne lotste. Die Erweiterung *Der Aufstieg Roms* brachte weitere Völker sowie vier neue Kampagnen ins Spiel. Übrigens war es in *Age of Empires* nicht notwendig, alle Gegner vom Antlitz der Erde zu fegen. Stattdessen konnte man auch sämtliche in den Levels zerstreuten Ruinen oder Artefakte erobern oder aber ein Weltwunder bauen und dieses vor Gegnern beschützen.

Info: www.microsoft.com/games/empires

ENTWICKLER	Ensemble Studios
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC, Macintosh, Pocket PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1997

Need For Speed Underground 2

56



Auto aufmotzen, illegale Rennen bei Nacht fahren, Gewinne absahnen – das gleiche Prinzip wie in *Underground 1*, nur mit neuen Typen von Rennen, Autos und Tuningteilen.

Info: www.needforspeed.de

ENTWICKLER	ELECTRONIC ARTS
GENRE	RENNSPIEL
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

Anno 1602

55



In der Stadt bricht Feuer aus. Wenn der Spieler nicht bald reagiert, geht's bergab.

Wie gründet man seine eigene Stadt? Ganz einfach: Man nimmt ein paar Holzbalken, Werkzeuge und ein wenig Nahrung mit, segelt los und dockt an der erstbesten Insel an, die einem unter das Schiffsdeck kracht. Dort gilt es die ersten Hütten aufzubauen, Produktionsstätten für Rohstoffe und Grundnahrungsmittel zu errichten und die ersten Bürger einziehen zu lassen. Anschließend baut man die Siedlung weiter aus, stellt attraktive Gebäude wie Kirchen oder Wirtshäuser auf, besorgt dem Mob Luxusgüter wie Tabak oder Alkohol und sieht zu, wie sich die einstigen Pioniere zu Siedlern, Bürgern oder gar Aristokraten entwickeln. Damit die aber nicht in Saus und Braus leben, zieht man ihnen mal mehr, mal weniger Steuergelder aus der Tasche – der Bau von Schulen, Badehäusern, Universitäten will ja auch irgendwie finanziert werden ... Der Klassiker aus der deutsch-österreichischen Zusammenarbeit verkaufte sich mehrere Millionen Mal und zog zwei Nachfolger nach sich. Kein Wunder, machte doch sein Spielprinzip süchtig und erlaubte sogar Partien über Internet oder lokales Netzwerk. Später erschien die Erweiterung *Neue Inseln, neue Abenteuer*, die dem Spiel neben den üblichen frischen Einheiten auch einen Karteneditor spendierte. Da konnten sich die spielhungrigen Fans richtig austoben!

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Anno_1602

ENTWICKLER	Max Design, Sunflowers
GENRE	Aufbaustrategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva

54



Dass dieses Spiel es in unsere Top-100-Liste schaffte, ist ein deutlicher Hinweis auf das Alter unserer Leser. 1996 kam das Teil raus, ein paar Monate vor der Erstausgabe der PC ACTION. Wir haben es also nicht getestet, verraten Ihnen aber trotzdem, worum es geht: In der Stadt Riva gehen seltsame Dinge vor. Auf dem Friedhof spukt es, in einer Mine wimmelt es nur so von Orks. Als ob das nicht genug wäre, gibt's in der Stadt auch noch Homosexualität (!) – was bleibt denn Ihrer Gruppe übrig, außer den seltsamen Ereignissen auf den Grund zu gehen? Nach *Schatten über Riva* war es übrigens lange Zeit still um *Das Schwarze Auge*. Dieses Jahr erscheint jedoch der vierte Teil namens *Drakensang*.

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Das_Schwarze_Auge_%28Computerspiel%29

ENTWICKLER	Attic, FanPro
GENRE	Rollenspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1996

Meine Top 5

ALEXANDER FRANK



1. GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN (PIRANHA BYTES, 2002)
Die Handlung und die Spielwelt waren damals einfach phänomenal. Das Add-on haute mich dann noch mal aus den Socken.



2. THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION (BETHESDA SOFTWORKS, 2006)
Riesige Spielwelt, unglaublich viele Aufträge, klasse Optik: Es war eine schwere Entscheidung, *Oblivion* „nur" Platz 2 einzuräumen.

3. ANACHRONOX (ION STORM, 2001)
Held mit einer sehr markanten Persönlichkeit, derber Humor, fast schon cineastische Erzählweise. Leider von vielen Spielern unterschätzt.

4. NEED FOR SPEED: MOST WANTED (ELECTRONIC ARTS, 2005)
Der beste Teil der *Need for Speed*-Reihe! Vor allem die Verfolgungsjagden sind super!

5. WORLD OF WARCRAFT (BLIZZARD, 2005)
Klasse Spiel, wenn man seine Sucht nach neuen Gegenständen unter Kontrolle hat.

Diablo

53



Kämpfe gegen mehrere Dutzend Feinde gleichzeitig kamen in *Diablo* häufig vor.



Die Feuerwand gehörte zu den stärkeren Zaubern in *Diablo*.

Was muss man über diesen Klassiker aus dem Hause Blizzard eigentlich noch sagen? Mal abgesehen davon, dass das Action-Rollenspiel seinerzeit mehr als der Hälfte unserer Redakteure Schlaf, Essen, Sex und zwischenmenschliche Beziehungen (also noch mehr Sex) geraubt hat. Na gut, vielleicht haben Sie ja die vergangenen elf Jahre auf dem Mond (oder irgendwo im heimischen Keller) verbracht und wissen nicht, worum es geht. Als Krieger, Jäger oder Magier erkunden Sie die 16 Ebenen eines Labyrinths unter dem Fantasy-Dorf Tristram, das kurz vor Ihrer Ankunft von Höllenbestien überrannt wurde. Sie kloppen aus der Ansicht von schräg oben Tausende von Spinnen, Skeletten, Zombies und anderen Kreaturen Satans (beziehungsweise Diablos, denn genau dieser Kerl ist der Endgegner), steigen im Level auf, verteilen Talentpunkte auf Magie- und Kampffertigkeiten und sammeln ständig Gegenstände wie Waffen, Rüstungen und Tränke auf, die Ihnen bessere Werte etwa in Gesundheit, Mana oder Schaden verleihen. Simpel, aber der Suchtfaktor ist enorm! Im selben Jahr erschien die Erweiterung *Hellfire*, die jedoch aus dem Hause Sierra und nicht von Blizzard kam. Neu war eine frische Charakterklasse (Mönch), zwei bisher unerforschte Labyrinthe mit je vier Ebenen und die obligatorischen zusätzlichen Gegenstände, Aufträge, Zaubersprüche und Monster. Außerdem konnte man fortan seine Gegenstände in Tristram in einer Truhe ablegen, um so im eigenen Inventar Platz zu schaffen, damit man anschließend in den Labyrinthen noch mehr Kram einsammeln konnte. Ein Teufelskreis! Deshalb spielen es manche Menschen immer noch.

Info: www.blizzard.de/diablo

ENTWICKLER	Blizzard Entertainment
GENRE	Action-Rollenspiel
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	1997

Tomb Raider

52



In einem Innenareal hält Lara Ausschau nach potenziellen Angreifern.



Der Spieler überblickt eine mit Wasser gefüllte Tempelanlage.



1996 erschien das außerordentlich weibliche Pendant zu Indiana Jones für PC und damals aktuelle Konsolen. Sie steuern die Archäologin Lara Croft, die mit Mega-Oberweite, engem Top, Zopf, Hotpants und Dual-Berettas auf die Jagd nach antiken Schätzen geht. Die gelungene Mischung aus Action und Abenteuer bescherte dem Spiel in Verbindung mit der erotischen Heldin einen unglaublichen Erfolg. Bis heute hat die Serie satte acht Titel für den PC, zwei Kinofilme mit der ultrascharfen Angelina Jolie als Lara Croft und einige Romanumsetzungen vorzuweisen. Zudem gibt es zu keiner Spieleserie mehr Merchandise-Artikel. Doch genug an wissenswerten Nebendächlichkeiten, zurück zu *Tomb Raider*. Zu Beginn heuert die Millionärin Jaqueline Natla Sie als Frau Croft an, um in Peru nach einem Artefakt namens Scion zu suchen. Sobald dieses gefunden ist, versucht ein Auftragskiller Lara zu töten. Ist die Gefahr abgewendet, erfahren Sie von dem Kerl, dass noch weitere Teile des Artefaktes existieren. Auf der Suche danach landet Lara in Griechenland und Ägypten, bekämpft Scharen von Gegnern und löst diverse Rätsel. Ein echter Meilenstein der Spielegeschichte! 2007 erschien der Titel noch einmal – neu aufgelegt mit aufpolierter Technik – unter dem Namen *Tomb Raider: Anniversary*.

Info: www.tombraider.de

ENTWICKLER	Core Design
GENRE	Action-Adventure
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1996

Unreal Tournament 2004

51



Rasante Ego-Shooter-Action für Mehrspieler-Anhänger, das ist *Unreal Tournament 2004*! Neu dabei war damals der American-Football-ähnliche Spielmodus Bombing Run.

Info: www.pcaction.de/?product_id=79440

ENTWICKLER	Epic Entertainment
GENRE	Mehrspieler-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

50



ENTWICKLER	Troika Games
GENRE	Rollenspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Die Fortsetzung zu *Vampire: The Masquerade – Redemption* erschien 2004 unter dem Namen *Bloodlines*. Der Spieler übernimmt die Rolle eines frisch erschaffenen Vampirs im Los Angeles der Gegenwart. In den Irrungen und Wirrungen des Krieges, der zwischen den verfeindeten Vampirclans tobt, erfüllen Sie Aufgaben, lernen neue Zauber und saugen natürlich reihenweise Leute aus. Eine Besonderheit des Spiesl ist, dass es auf dem bekannten, gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel basiert und somit eine sehr ausgeprägte Spielwelt mit vielen Möglichkeiten und Hintergrundinfos bietet. In Sachen Atmosphäre und Handlungsfreiheit ist *Bloodlines* noch heute ein herausragendes Rollenspiel.

Info: www.vampirebloodlines.com

Prey

49



Als Indianer Tommy werden Sie und einige andere Menschen von Außerirdischen entführt. Mit spirituellen Fähigkeiten und jeder Menge außerirdischer Waffen knallen Sie sich durch das halb organische Raumschiff und laufen dank zahlreicher Schwerkraft-Manipulatoren je nach Wunsch an Wänden und Decken entlang. Dieses besondere Spielelement machte *Prey* nicht nur einzigartig, sondern forderte auch den Orientierungssinn vieler Spieler heraus. Zudem eröffnete es viele neue taktische Möglichkeiten. Das seit 1995 angekündigte Spiel erschien nach zahlreichen Verzögerungen erst 2006 und ist seitdem ein beliebter Vertreter seines Genres. Wegen guter Verkaufszahlen wird derzeit an *Prey 2* gewerkelt, einen konkreten Erscheinungstermin gibt es aber bisher nicht.

Info: www.prey.com

ENTWICKLER	Human Head Studios
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2006

C&C: Tiberiumkonflikt

48



Der 31. August 1995 war der Beginn einer neuen Ära: *Der Tiberiumkonflikt* war der erste Teil der bis heute beliebten *Command & Conquer*-Serie (siehe auch Seite 44).

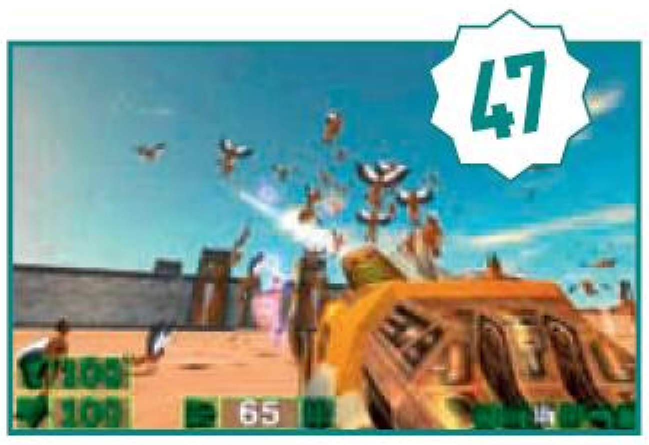
Info: www.ea.com/official/cc/firstdecade/us/index.jsp

ENTWICKLER	Westwood Studios
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	1995

Serious Sam

47

Vergessen Sie tiefschürfende Charaktere, umfangreiche Hintergrundgeschichten oder taktischen Anspruch: Der Ego-Shooter *Serious Sam: The First Encounter* und auch seine zwei Nachfolger verzichten auf die eben genannten und andere unwichtige Spielelemente. Alles, was Sie hier machen, ist laufen, ballern, laufen, ballern, laufen ... oh, ja, und ballern! In der Praxis sieht das so aus, dass Sie meist mit Schrotflinte, Maschinengewehr oder Revolver auf zahllose heranstürmende Feinde schießen. Dabei verhalten sich die Gegner nicht etwa sehr intelligent: In *Serious Sam* sind die Widersacher absichtlich dumm und rennen



meist schnurstracks direkt auf Sie zu. Verdammt anspruchslos, aber auch verdammt spaßig – besonders im kooperativen Spiel!

Info: www.serioussam.de

ENTWICKLER	Croteam
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2001

No One Lives Forever

46



Ein heißer Frauenkörper, verpackt in einem hautengen Anzug mit tiefem Ausschnitt – welcher Mann kann da widerstehen? Eben. Auch wenn man Cate Archer, Protagonistin und Agentin des Geheimdienstes UNITY, aus der Ego-Perspektive steuerte und dementsprechend meist wenig von dem verboten scharfen Weib sah, war *No One Lives Forever* ein echter Verkaufsschlager und sonnt sich bis heute in der Liebe seiner treuen Anhänger. Das Spiel erinnert stark an die *Austin Powers*- und *James Bond*-Filme und entführt den Spieler in die wilden 60er-Jahre. Ihr Ziel ist es, die Terrororganisation H.A.R.M. zu stoppen. Diese versucht, mithilfe chemischer Waffen die Weltherrschaft an sich zu reißen. 2002 erschien *No One Lives Forever 2: Agentin in geheimer Mission.*

Info: www.noonelivesforever.com

ENTWICKLER	Monolith Productions
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2000

Unreal Tournament 3

45



ENTWICKLER	Epic Entertainment
GENRE	Mehrspieler-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Unreal Tournament 3 (kurz: *UT 3*) ist so, wie man sich seine Freundin wünscht: Es sieht verdammt gut aus, bietet rasante Action ohne langes Vorspiel, mehrere Spielmodi – und es muss sich nie die Beine rasieren! Der aktuelle Teil der zu Recht so berühmten *Unreal Tournament*-Serie hält für den Spieler jede Menge spaßige Fahrzeuge und modifizierte Waffen bereit. Zudem gibt es im Gegensatz zu *Unreal Tournament 2004* einige neue Spielmodi wie beispielsweise Duell oder Warfare. Doch nicht nur für Mehrspieler-Freunde ist *UT 3* ein Spaß: Dank ausgebauter Einzelspieler-Kampagne, hübscher Zwischensequenzen und der anspruchsvollen künstlichen Intelligenz kommen auch Solisten voll auf ihre Kosten – fein!

Info: unrealtournament3.com/de

Meine Top 5

DENNIS BLUMENTHAL



1. STARCRAFT (BLIZZARD, 1998)
Das beste Echtzeitstrategiespiel der Welt. Drei Rassen, perfekte Balance, perfektes Gameplay, besser geht's nicht.



2. DARK PROJECT (LOOKING GLASS, 1998)
Wüsste meine Freundin, dass ich *Der Meisterdieb* nur auf Platz 2 wähle, würde sie mich steinigen. Sorry, Schatz, *Starcraft* ist einfach besser.

3. ROME: TOTAL WAR (CREATIVE ASSEMBLY, 2004)
Ein episches Strategiespiel in meinem geliebten antiken Rom? Einfach genial! Fesselt mich noch heute ganze Abende lang.

4. RESIDENT EVIL (CAPCOM, 1996)
Das für mich gruseligste Spiel! Allein in einem abseits gelegenen Herrenhaus, jedes Brett im Boden quietscht und überall Zombies!

5. DAS SCHWARZE AUGE 3 (ATTIC, 1996)
DSA 3: Schatten über Riva fasziniert mich dank DOS-Box noch immer. Eine wunderbare Welt, tolle Abenteuer und spannende Rätsel!

Operation Flashpoint

44



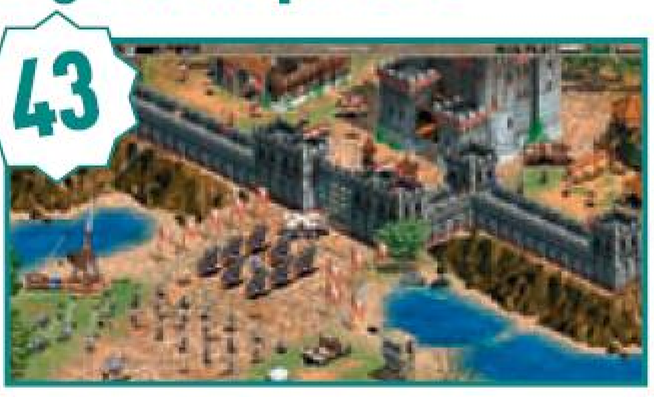
Wenn es einen krassen Gegensatz zu *Serious Sam* gibt, dann ist das *Operation Flashpoint: Cold War Crisis.* Der Taktik-Shooter aus dem Jahre 2001 gilt für viele Genre-Anhänger bis heute als Referenztitel in Sachen Anspruch und Realismus. Die Handlung versetzt Sie in einen fiktiven Konflikt im Kalten Krieg im Jahr 1985. Die US-Armee und die Rote Armee treffen auf den erfundenen Inseln Everon, Malden und Kolgujev aufeinander und liefern sich dort knallharte Feuergefechte. 2006 erschien der inoffizielle Nachfolger unter dem Namen *Armed Assault.* Die offizielle Fortsetzung des legendären Taktik-Shooters soll noch dieses Jahr kommen und trägt den Titel *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising.* Wir sind gespannt!

Info: www.flashpoint1985.com

ENTWICKLER	Bohemia Interactive
GENRE	Taktik-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2001

Age of Empires 2

43



Die Fortsetzung des erfolgreichen *Age of Empires* erfreute Echtzeitstrategen mit fünf Kampagnen, 13 Völkern und einer hohen historischen Authentizität – ein Klassiker!

Info: microsoft.com/games/age2

ENTWICKLER	Ensemble Studios
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

indiziert

42

Cool, cooler, Max Schmärz! Der Protagonist des indizierten Action-Titels ist wie ein typischer PC ACTION-Redakteur eine richtig harte Sau, vor der sogar Chuck Norris Respekt hätte. Besonderes Element des Spiels ist die sogenannte „Bullet Time": Auf Knopfdruck läuft die Zeit für eine kurze Weile verlangsamt ab und Gegner bewegen sich ähnlich schnell wie Österreicher. Minderjährige Ösis dürfen das Ding aber wenigstens spielen. Schweine.

ENTWICKLER	Remedy
GENRE	Action
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2001

Unreal

41



Vorsichtig schleicht der Protagonist durch einen schwach beleuchteten Gang.

Wir schreiben das Jahr 1998: Der Ego-Shooter *Unreal* erblickt das Licht der Welt. Die Optik war für damalige Verhältnisse grandios, ein echter Meilenstein, quasi die Jessica Alba der damaligen PC-Spiele. Die Hintergrundgeschichte versetzt Sie in die Rolle eines Gefangenen, der mit anderen Straftätern in einem Weltraumtransporter namens Vortex Rikers sitzt, als plötzlich Turbulenzen auftreten. Es kommt, wie es kommen muss: Der Transporter schmiert ab und landet auf dem unerforschten Planeten Na Pali. Als einziger Überlebender machen Sie sich daran, den Planeten auf eigene Faust zu entdecken, und treffen auf die friedfertigen Eingeborenen, die Nali. Wäre alles super, wären da nicht die bösen Skaarji, die die Nali unterjochen und den Planeten für sich beanspruchen. In für die damalige Zeit riesigen Innen- und Außenarealen bekämpfen Sie die Invasoren, lösen Rätsel und finden schlussendlich sogar ein Raumschiff, das Sie wieder nach Hause zurückbringt. Außer in der Kampagne durften die Spieler mit- oder gegeneinander in Mehrspielerpartien antreten. Ein Jahr nach der Veröffentlichung erschien die eigenständige Erweiterung *Unreal: Return to Na Pali*, die die Geschichte von *Unreal* fortführte.

Info: unreal.com/index2.html



ENTWICKLER	Epic Games
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

40



ENTWICKLER	LucasArts
GENRE	Adventure
SYSTEME	PC, Amiga, Macintosh, FM-Towns
ERSCHEINUNGSJAHR	1992

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (zu Deutsch: Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis) lässt den Spieler die Kontrolle über den berühmtesten Archäologen der Welt übernehmen, basiert aber nicht auf einem der Filme. Indy begibt sich mit der Wissenschaftlerin Sophia Hapgood auf die Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis. Ihre Widersacher sind wieder Nazis, die dem uralten Mythos ebenfalls auf den Grund gehen wollen. Das Tolle an dem Spiel war unter anderem, dass der Spieler die Wahl hatte, das Spiel auf drei Arten durchzuspielen. Je nach Entscheidung war der Spielverlauf eher action-, rätsel- oder teamlastig und man besuchte unterschiedliche Orte. Zudem gab es zwei Enden.

Info: abandonia.com/en/games/3

Need for Speed: Most Wanted

39



Need for Speed: Most Wanted kombiniert den fetten Tuning-Teil von *Underground* mit den halsbrecherischen Verfolgungsjagden von *Hot Pursuit*. Und leider ist der Artikel hier a...

Info: **www.ea.com**

ENTWICKLER	ELECTRONIC ARTS CANADA
GENRE	RENNSPIEL
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2005

Battlefield 1942

38



Der MG-Schütze des deutschen Panzers feuert, was das Zeug hält.

Battlefield 1942 war das erste richtig erfolgreiche Spiel, das Ego-Shooter-Action und Fahrzeuge wie Schiffe, Flugzeuge und Panzer perfekt miteinander kombinierte. Das Teil war vorwiegend als Mehrspieler-Titel konzipiert, die Einzelspieler-Kampagne nicht mehr als ein langweiliger Trainingsmodus mit Bots, die den IQ eines alten Autoreifens aufwiesen. Auf den höchst abwechslungsreichen und riesigen Karten, die in Russland, dem Pazifik, Afrika und Deutschland angesiedelt waren, durften bis zu 32 Spieler dem virtuellen Krieg frönen. Ein weiterer, dicker Pluspunkt waren die sehr fair und ausgewogen gestalteten Klassen wie Ingenieur, Soldat oder Sanitäter und der revolutionäre Conquest-Modus, in dem das taktische Vorgehen und das Besetzen strategisch wichtiger Punkte zum Sieg führten. Außerdem war *Battlefield 1942* ein Traum für Modder. Schon kurze Zeit nach der Veröffentlichung erschienen Dutzende –teils sehr professionell programmierte – Modifikationen, die die ohnehin schon ewig lange Spielzeit noch einmal aufmotzten. Stellvertretend für die Vielzahl an tollen Hobby-Werken seien hier vor allem *Desert Combat* erwähnt, das den Kriegsschauplatz in den Irak heutiger Tage verlegt, und das toll gemachte *Galactic Conquest*, in dem sich die Rebellen und das Imperium im *Star Wars*-Universum gegenseitig ans virtuelle Leder wollen. Drei Nachfolger sind mittlerweile erschienen.

Info: **www.ea.com**

ENTWICKLER	Digital Illusions
GENRE	Mehrspieler-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

Fallout 2

37



Unglaublich, aber es gibt tatsächlich Leute, die diesen zehn Jahre alten Schinken immer noch zocken. Kein Wunder: Der atomare Weltuntergang ist einfach der Hammer!

Info: **fallout.wikia.com**

ENTWICKLER	BLACK ISLE STUDIOS
GENRE	ROLLENSPIEL
SYSTEME	PC, MACINTOSH
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

Freelancer

36



Freelancer gab dem zu dieser Zeit etwas angestaubten Genre der Weltraum-Action einen mächtigen Tritt in den Hintern: abwechslungsreich, gut aussehend und explosiv!

Info: **www.microsoft.com**

ENTWICKLER	DIGITAL ANVIL
GENRE	WELTRAUMSIMULATION
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Morrowind

35



The Elder Scrolls 3: Morrowind überzeugte besonders mit seiner riesigen Spielwelt und den Freiheiten, die der Spieler dank nicht festgelegter Klassen hatte.

Info: **www.morrowind.de**

ENTWICKLER	BETHESDA
GENRE	ROLLENSPIEL
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

C&C: Alarmstufe Rot

34



Mit *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* betrat Westwood Studios neue Wege. Statt des Konflikts zwischen der GDI und der Bruderschaft von Nod, die sich im Kampf um das grüne Alien-Kristall Tiberium gegenseitig die Birne wegblasen, erschuf man kurzerhand ein vollkommen neues Universum. Die abgedrehte Geschichte: Im Jahr 1946 erfinden amerikanische Wissenschaftler unter der Führung von Oberhirn Albert Einstein eine Zeitmaschine und schicken den Superdenker höchstpersönlich in die Vergangenheit, um Adolf Hitler über die Klinge springen zu lassen. Jetzt allerdings steht die Rote Armee vor den Toren Europas und prügelt sich mit der Allianz, einer Art NATO, um die Weltherrschaft. Coole Geschichte, cooles Spiel!

Info: **www.ea.com/official/cc**

ENTWICKLER	Westwood Studios
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1996

Gothic

33



Der namenlose Held aus *Gothic* holt zum Schlag mit seinem mächtigen Bihänder aus.

Unverlangte Schließmuskeldehnung in der Dusche, brechmittelähnliches Essen, schlecht gelaunte Wachen – im echten Leben ist das Dasein als Gefangener kein Wellness-Urlaub. Virtuell allerdings macht die Sache mächtig Spaß, so auch im deutschen Rollenspiel-Kracher *Gothic*. Die Geschichte in aller Kürze: König Rhobar II und seinem Königreich Myrtana geht's nicht allzu gut: Orks haben das Land überrannt, der Krieg scheint fast verloren. Die letzte Chance: ein magisches Erz, aus dem sich nahezu unzerstörbare Waffen fertigen lassen. Also wirft der böse Regent jeden noch so kleinen Ladendieb in die Strafkolonie, in der das Über-Metall abgebaut wird. Um eine Flucht zu verhindern, lässt er von Magiern eine Barriere um die Mine herum errichten. Allerdings verzaubern sich die Jungs und die Barriere wird so groß, dass sie sich selbst darin einschließen – Chaos und Anarchie brechen aus, die Gefangenen haben den König in der Hand. Als namenloser Held werden Sie schließlich ebenfalls in die Sperrzone geworfen und müssen, nachdem Sie sich in der Rangordnung der Knastbrüder nach oben geprügelt haben, das Geheimnis rund um die mysteriöse Barriere lüften. *Gothic* rockte mit fetter Grafik, riesiger Spielwelt und toller Atmosphäre unsere Festplatten. Lediglich die zahlreichen Programmfehler der Verkaufsversion nervten, wurden aber rasch behoben.

Info: **www.worldofgothic.de**

ENTWICKLER	Piranha Bytes
GENRE	Rollenspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2001

Rainbow Six: Vegas

32



War man bis dahin in den Taktik-Shootern von Tom Clancy eher weniger bunte Szenarien wie Öltanker, Wasseraufbereitungsanlagen und Atomkraftwerke gewohnt, warf *Vegas* den Spieler im glitzernden Sündenpfuhl des amerikanischen Kontinents ab: Las Vegas. In mehreren Missionen ballern Sie sich an der Seite von zwei computergesteuerten, sehr brav gehorchenden Mitkämpfern durch neonfarbene Kasinos, Nachtclubs und Bars. Das Teil überzeugt nicht nur mit einer tollen Hintergrundgeschichte, frischen Schauplätzen und den cleveren KI-Partnern, sondern vor allem mit den intensiven Feuergefechten des Mehrspieler-Modus. Cool: Man kann sogar hinter Hindernissen in Deckung gehen und aus der Verfolgerperspektive feuern.

Info: **www.rainbowxisgame.com**

ENTWICKLER	Ubisoft
GENRE	Taktik-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2006

System Shock 2

31



System Shock 2 sah nicht nur gut aus, sondern bot vor allem eine Killer-Handlung.

Wenn man eine Lebensweisheit nach *System Shock 2* lernt, dann ist es: Lande um Gottes Willen niemals auf einem fremden Planeten! Im Jahr 2114 machen die Mitglieder des Überlichtgeschwindigkeitsraumschiffes Von Braun trotzdem genau das – und wie's der Teufel will, werden die Jungs von wurmartigen Lebewesen befallen und schleppen die Seuche mit an Bord. Davon bekommen Sie allerdings nicht viel mit, da Sie im kyrogenen Schlaf vor sich hinpennen. Als Sie einige Tage später aufwachen, ist bereits das ganze Raumschiff von den Wurmviechern befallen, die sich mittlerweile „Die Masse" nennen. Nun liegt es an Ihnen, die spannende Geschichte nach und nach aufzudecken und die außerirdischen Störenfriede zur Hölle zu bomben. *System Shock 2* gilt bis heute als einer der spannendsten, tiefgehendsten und fesselndsten Ego-Shooter überhaupt. Die coolen Implantate, die sinnigen Rollenspiel-Elemente, die damals gute Grafik, die auf einer Weiterentwicklung der Engine des Schleich-Shooters *Dark Project: Der Meisterdieb* basiert, und die packende Atmosphäre machen Irrational Games' Software-Perle wie schon den Vorgänger zu einem Meilenstein in der Computerspiele-Geschichte. Cool: Im Laufe der Handlung kommen Sie auch drauf, dass S.H.O.D.A.N, der gestörte Killer-Computer aus Teil 1, hinter der Katastrophe steckt.

Info: **www.irrationalgames.com/shock2**

ENTWICKLER	Irrational Games
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

C&C: Tiberium Wars

30



Nach dem *Generäle*-Abstecher kehrte *Command & Conquer: Tiberium Wars* zum alten Konflikt zwischen GDI und Nod zurück. Für Fans der Serie ein Geschenk des Himmels!

Info: **www.cnc3tw.de**

ENTWICKLER	ELECTRONIC ARTS LA
GENRE	ECHTZEITSTRATEGIE
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Jagged Alliance 2

29



Mit nahezu unendlichen taktischen Möglichkeiten, zwei grandiosen Handlungssträngen und der packenden Atmosphäre ist *Jagged Alliance 2* ein echtes Suchtmittel. Bis heute.

Info: **www.jaggedalliance2.com**

ENTWICKLER	SIR-TECH
GENRE	RUNDEN-STRATEGIE
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

Meine Top 5

MICHAEL GRILL



1. MECHWARRIOR 4 (MICROSOFT, 2000)
Fette Mechs, noch fettere Waffen, explosive Gefechte und tonnenweise grandiose Mehrspielermodi machen *Mechwarrior 4* zu meiner absoluten Nummer 1. Für immer.



2. PES 2008 (KONAMI, 2007)
Pro Evolution Soccer 2008 sieht verdammt gut aus, spielt sich wie ein echtes Fußballmatch und wird vor allem niemals langweilig. Top!

3. STRIKE COMMANDER (ORIGIN, 1993)
Strike Commander fesselte mich für Wochen vor den PC: Super Handlung, Hammergrafik und mörderische Action standen hier auf dem Plan.

4. C&C: GENERÄLE (ELECTRONIC ARTS, 2003)
Command & Conquer: Generäle ist für mich das beste *C&C* aller Zeiten. Vor allem mit dem Mehrspielermodus habe ich Jahre verbracht!

5. PRIVATEER (ORIGIN, 1993)
Wing Commander: Privateer war riesig, sah unglaublich gut aus und bot grandios inszenierte Weltraum-Action. Kurz: ein Killer-Teil.

Maniac Mansion: Day of the Tentacle

28



Purpur-Tentakel will die Weltherrschaft. Grün-Tentakel nicht.



In *DOTT* lenken Sie mehrere Helden: Hoagie, Laverne und Bernard folgen Ihnen aufs Wort.



Warum können Tentakel nicht die Weltherrschaft übernehmen? Richtig: Weil sie keine Arme haben. Purpur-Tentakel in *Maniac Mansion: Day of the Tentacle* jedoch hat Arme – und die benutzt es logischerweise prompt dazu, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Die Protagonisten Hoagie, Laverne und Bernard stürzen sich daraufhin in eine Zeitmaschine, um das Ganze ungeschehen zu machen, verunglücken aber und landen zwar am gleichen Ort, zeitlich jedoch jeweils 200 Jahre auseinander. Die Idee, drei Charaktere auf den gleichen Schauplatz, aber in unterschiedliche Epochen zu packen, bot seinerzeit ungeahnte Möglichkeiten. Wo sonst gab es zeitliche Paradoxa als zentrales Spielelement? Die Fortsetzung des legendären *Maniac Mansion* (der übrigens spielbar auf einem virtuellen PC innerhalb des Nachfolgers versteckt ist) stammt aus der Schmiede der Adventure-Profis Lucasarts – genauer gesagt aus der Feder von Tim Schafer, der auch an der *Monkey Island*-Serie, *Grim Fandango* und *Psychonauts* maßgeblich mitwirkte.

Info: **http://www.tentakelvilla.de/dott/dott.html**

ENTWICKLER	Lucasarts
GENRE	Adventure
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	1993

Warcraft 3

27



Für den dritten Teil wagte die unter Strategen sehr beliebte *Warcraft*-Serie etwas Neues: eine Mischung aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel. Und die Rechnung ging auf. Sogar heute noch, also sechs Jahre später, ist *Warcraft 3* ein fester Bestandteil vieler E-Sport-Ligen (meist in Verbindung mit der Erweiterung *The Frozen Throne* aus dem Jahr 2004). Viele Fans konnten sich aber nicht nur mit dem Spielprinzip anfreunden, sondern waren auch von der mystischen Welt voller Orks, Untoter und Nachtelfen angetan – der Grundstein für den bahnbrechenden Erfolg des Online-Rollenspiels *World of Warcraft*, das sich zwar nicht ans Spielprinzip, aber ans Universum von *Warcraft 3* anlehnt. Im Jahr 2006 kündigte Blizzard darüber hinaus einen Film mit *Warcraft*-Hintergrund an. Geplanter Kinostart: 2009.

Info: http://warcraft.ingame.de

ENTWICKLER	Blizzard Entertainment
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

Company of Heroes

26



ENTWICKLER	Relic Entertainment
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2006

Das Thema Zweiter Weltkrieg ist in Computerspielen eigentlich so ausgelutscht wie die fast schon zugehörige „ist ausgelutscht"-Formulierung. Wenn das Teil aber so aussieht, sich so anhört, so spielt und so präsentiert wie *Company of Heroes*, ziehen wir gerne erneut in die Schlacht. Im Spiel sammeln Sie die Ressourcen Arbeitskraft, Munition und Treibstoff, bauen eine kleine, gut zusammengestellte Armee aus Infanterie-, Panzer- und Artillerie-Einheiten auf und treten Ihrem virtuellen Kriegsgegner gepflegt in den Allerwertesten. Besonders der spannende, abwechslungsreiche Mehrspielermodus ist ein absoluter Leckerbissen und macht *Company of Heroes* zu einem echten Suchtmittel. Es wird Zeit für Teil 2!

Info: http://1337coh.com

The Secret of Monkey Island



24

Wer nicht weiß, wie man ein Gummihuhn mit Karabinerhaken benutzt oder den Satz „Du kämpfst wie ein dummer Bauer!" mit „Alta, dei Mudder kämpft wie dummer Bauer!" kontert, hat eindeutig keine Ahnung vom König der witzigen Grafikadventures: *The Secret of Monkey Island*. Im Spiel führen Sie den tollpatschigen Möchtegernabenteurer Guybrush Threepwood durch das schwierige Dasein eines Piratenaspiranten. Natürlich spielen auch hübsche Frauen, ein gemeiner Oberbösewicht und Grog eine tragende Rolle, viel wichtiger ist aber die ungemein hohe Witztrefferquote. Fast jede Dialogzeile fördert mindestens ein Schmunzeln, meist aber einen gefährlich ausartenden Lachanfall zutage. Darum gilt auch heute noch: ein echter Genuss!

Info: www.mi-inside.de

ENTWICKLER	Lucasfilm Games
GENRE	Adventure
SYSTEME	Amiga, Atari ST, PC, u. v. m.
ERSCHEINUNGSJAHR	1990

KotOR

25



Würden wir den Titel dieses Rollenspiels im *Star Wars*-Universum ausschreiben, wäre der Text hier voll. Glauben Sie nicht? *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Da haben Sie's.

Info: www.sternenschmiede.de

ENTWICKLER	BIOWARE
GENRE	ROLLENSPIEL
SYSTEME	PC, MACINTOSH
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

Counter-Strike: Source

23



Bei *Counter-Strike: Source* scheiden sich die Spielergeister. Für die einen: eine Ansammlung von *Counter-Strike*-Versagern. Für die anderen: der heilige Mehrspieler-Gral.

Info: www.counter-strike.de

ENTWICKLER	VALVE
GENRE	MEHRSPIELER-SHOOTER
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Call of Duty

22



Feindliche Soldaten flüchteten in eine Kirche. Wir stürmen über den Friedhof.



Wir verfolgen einige Gegner in ein Gebäude. Dabei knallt es ordentlich.

Seit mittlerweile fünf Jahren gilt: Wenn die Pflicht ruft, greifen Ego-Shooter-Enthusiasten mit Freuden zu den virtuellen Waffen. Kein Wunder, übersetzen wir „Ruf der Pflicht" ins Englische, kommt *Call of Duty* heraus – und das steht für actionlastige Pixelkost vom Allerfeinsten. Trotz der Tatsache, dass der erste Teil der *Call of Duty*-Serie keine zusammenhängende Geschichte erzählt, sondern den Zweiten Weltkrieg episodenhaft abfeiert, fesselte er die Spieler seinerzeit dermaßen vor den Bildschirm, wie es sonst nur Jenna-Jameson-Filme vermögen. Ein Grund sicherlich: die realitätsnahe Darstellung, die das Kriegsgeschehen und seine Facetten erschreckend realitätsnah darstellt. Einen grausamen Höhepunkt erreicht *Call of Duty* bei einer Mission in Stalingrad, in der ein russischer Maschinengewehr-Schütze dazu gezwungen wird, seinen fahnenflüchtigen Kameraden zu erschießen. Für die einzelnen Abschnitte dienten mitunter historische Schlachten (etwa die Operation Overlord in der Normandie) und bekannte Filmszenen (beispielsweise aus *Duell – Enemy at the Gates*) als Vorbild. Wenn Sie ein wenig in dieser Ausgabe herumblättern, werden Sie feststellen, dass sich die beiden PC-Nachfolger *Call of Duty 2* und *Call of Duty 4: Modern Warfare* ebenfalls großer Beliebtheit erfreuen und wir darüber hinaus sogar schon einen Blick auf das frisch angekündigte *Call of Duty 5: World at War* werfen durften (siehe Seite 52). *Call of Duty 3* erschien nicht für den PC, sondern lediglich für Xbox, Xbox 360, Playstation 2, Playstation 3 und die Zappelkonsole Wii.

Info: www.pcaction.de/?article id=243821

ENTWICKLER	Infinity Ward
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

S.T.A.L.K.E.R.

21



Tschernobyl. Reaktorkatastrophe. Strahlung. Mutanten. Müssen wir noch mehr sagen? Ja, müssen wir: Vor Veröffentlichung zeichnete sich der russische Ego-Shooter hauptsächlich durch Terminverschiebungen und gestrichene Spielelemente aus. Doch mit dem Erscheinungstag verstummten die meisten kritischen Stimmen, die Spielerriege war sich einig: *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* ist nicht perfekt, kann aber überzeugen. Düstere Stimmung, eine spannende Geschichte und eine Kombination aus Ego-Shooter und Rollenspiel – selten kredenzt ein Spiel ein solch mitreißendes Gesamtpaket. Derzeit werkelt GSC Game World fleißig an der Fortsetzung *Clear Sky*, die Ihnen Einblicke in die Ereignisse vor der Handlung von *S.T.A.L.K.E.R.* geben soll. Und was wir davon bereits gesehen haben, stimmt uns optimistisch.

Info: www.oblivion-lost.de

ENTWICKLER	GSC Game World
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Counter-Strike

20



Die Mannschaft der Counter-Terroristen posiert vor der Partie in ihrer Basis.

Grafik, die mittlerweile hart an der Schmerzgrenze rangiert, ein Spielprinzip, das öfter kopiert wurde als *One Night in Paris*, und eine Ansammlung von Karten, die inzwischen jeder Zehnjährige in- und auswendig kennt – das ist *Counter-Strike*, oder, um den für Eingeweihte immens wichtigen Unterschied zu *Counter-Strike: Source* zu unterstreichen, *Counter-Strike 1.6*. Trotz aller Altersflecken zählt Valves Mehrspieler-Shooter noch immer zu den angesagtesten PC-Titeln. In der virtuellen Version des Pausenhofklassikers *Räuber und Gendarm* treten zwei Teams gegeneinander an: die Terroristen und die Counter-Terroristen. Während die Bösewichte Bomben legen und Geiseln nehmen, üben sich die Guten in Sprengstoffentschärfung und Geiselrettung. Was Valve schon 2001 erfolgreich kommerziell vermarktete, fußt eigentlich auf einer vormals kostenlosen Modifikation für den Ego-Shooter *Half-Life*. Die erste Version von *Counter-Strike* (Beta 1.0) stammt gar schon vom 19. Juni 1999. Keiner der beiden Nachfolgetitel *Counter-Strike: Condition Zero* (März 2004) und *Counter-Strike: Source* (Oktober 2004) konnte auch nur annähernd an den unvorhersehbaren Erfolg der Vorlage anknüpfen. Für Boulevardpresse und Politik gilt *Counter-Strike* schon seit Jahren als das „Killerspiel" überhaupt, was seinem Ruf aber offensichtlich nicht weiter schadete.

Info: www.counter-strike.de

ENTWICKLER	Valve
GENRE	Mehrspieler-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2001 (Verkaufsversion)

Meine Top 5

JÜRGEN KRAUSS



1. STUNTS (DISTINCTIVE SOFTWARE, 1990)
Wie ein Irrer über die Piste düsen, krasse Stunts aufs Parkett zimmern und Autos zu Schrott fahren – ja, mein Alltag ist super. Aber auch *Stunts* war damals ein verdammt scharfes Teil.



2. PORTAL (VALVE, 2007)
Der verrückte Computer GLaDOS macht aus dem sehr guten Knobelspiel *Portal* einen richtigen Knüller. Ich will endlich meinen Kuchen!

3. BURNTIME (MAX DESIGN, 1993)
Burtime erhält meinen persönlichen Bestes-Spielhandbuch-aller-Zeiten-Preis. Und dann ist auch noch das Spiel gut. Ich bin entzückt.

4. INDIZIERT (ORIGIN, 1995)
Ein Kerl in rotem Kampfanzug mischt Horden von Feinden auf. Kompromisslos, brutal und in Isoperspektive ... und ohne Reue.

5. INDIZIERT (3D REALMS, 1996)
Ein Adliger ohne Kampfanzug mischt Horden von Außerirdischen auf. Kompromisslos, brutal und saukomisch. Tipp: 2666 wird er zurückkehren.

World of Warcraft

19



Eins vorneweg: *World of Warcraft* ist ein gutes Spiel. Ein sehr gutes sogar. Genau genommen ist es herausragend. Trotzdem möchten wir an dieser Stelle kurz innehalten und nicht dem Spiel huldigen, sondern all der vernachlässigten Kinder, der unterernährten Ehemänner und der kollabierten Freudeskreise gedenken, die *WoW* nach mittlerweile drei Jahren Erfolgsgeschichte auf dem Gewissen hat. Gut, das muss jetzt auch wieder reichen. Gerüchten zufolge plant Blizzard, das zweite *WoW*-Erweiterungspaket *Wrath of the Lich King* in der zweiten Jahreshälfte 2008 auf die Spielergemeinde loszulassen. Dann können die IMBA Tanks bei Raids in neuen Gebieten richtig Aggro ziehen, Mobs kiten und am Ende dickes Loot einfahren. OMFG, w00t!

Info: www.buffed.de

ENTWICKLER	Blizzard
GENRE	Online-Rollenspiel
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2005

GTA: Vice City

18



Eines steht fest: Sobald *GTA* auf der Packung steht, wird das Spiel ein Erfolg – selbst wenn das Hawaiihemd-Ambiente von Vice City vielleicht nicht jedermanns Sache ist.

Info: http://de.gta.wikia.com

ENTWICKLER	ROCKSTAR
GENRE	ACTION
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

Starcraft

17



Entgegen der landläufigen Meinung spielen nicht nur Koreaner heute noch *Starcraft*. Bestes Beispiel: Freizeitkriegsherr Blumenthal. Der schickt in seiner spärlich bemessenen Nicht-Arbeitszeit regelmäßig Zerg in den Krieg gegen die Terraner, hetzt Terraner auf Protoss und vertrimmt mit den Protoss gleich hordenweise Zerg. Und andersherum. Und anschließend fängt er wieder von vorne an. Der Rest der Redaktion verbleibt in Verwunderung über Herrn B. und die PC ACTION-Leser, die das mittlerweile derbe angegraute *Starcraft* auf Platz 17 der 100 besten PC-Spiele wählten, obwohl der Titel doch weder Brüste noch Zombies bietet. Aber da wir für unsere gut zahlenden Anhänger alles tun, beschließen wir diese Zeilen mit einer Lobeshymne auf Blizzards Echtzeitstrategiespiel: Olé, olé, super *Starcraft*, olé.

Info: www.starcraft.org

ENTWICKLER	Blizzard
GENRE	Echtzeitstrategie
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

Deus Ex

16

Die Welt ist voller Geheimorganisationen, das ist uns dank Kino (zum Beispiel: *23 – Nichts ist so wie es scheint*) und Belletristik (zum Beispiel: *Illuminati*) allen klar. Auch *Deus Ex* thematisiert solcherlei Verschwörungstheorien und schickt einen mit Supertechnik aufgemotzten Agenten in den Kampf gegen verborgene Mächte. Am Ende des Spiels entscheiden Sie in einem sogenannten philosophischen Trilemma, ob Sie die Welt mit Kapitalismus, Anarchie oder Diktatur beglücken. Cool. Wussten Sie übrigens, dass *Deus Ex* vom lateinischen Ausdruck „deus ex machina" herrührt, was auf



Deutsch so viel bedeutet wie „Gott aus der Theatermaschine"? Abgefahren, oder? Ein Hoch auf Onkel Wikipedia.

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex

ENTWICKLER	Ion Storm
GENRE	Action-Rollenspiel
SYSTEME	PC, Macintosh
ERSCHEINUNGSJAHR	2000

Half-Life 2

15



Die Geschichte um Gordon Freeman und seine Abenteuer mit der Brechstange gehört in Spieler- wie in Redakteurskreisen auf jeden Fall zu den besten Ego-Shootern überhaupt.

Info: www.hl-portal.de

ENTWICKLER	VALVE
GENRE	EGO-SHOOTER
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Doom 3

14



Im Jahr 2145 stellen Sie sich auf dem Mars der Höllenbrut, die durch ein Dimensionstor auf den roten Planeten strömt. Ergo: Grusel, Schockmomente und brutale Action.

Info: pcaction.de/?article_id=332905

ENTWICKLER	id Software
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Call of Duty 2

13



Baller-Action im Zweiten Weltkrieg: Während der Kriegsjahre 1941 bis 1945 kämpfen Sie in der Rolle von vier Soldaten aus drei Staaten in einer Gruppe gegen Nazis. Mehr auf Seite 46.

Info: pcaction.de/?article_id=442240

ENTWICKLER	Infinity Ward
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	2005

TES 4: Oblivion

12



Nach dem Tod des Kaisers haben sich die Tore zur Hölle geöffnet. Wie sich das für ein Rollenspiel gehört, braucht es natürlich einen gestandenen Recken, der die Türen wieder schließt. Sie sind dieser Held und erforschen während Ihrer Aufgabe das Fantasyland Cyrodiil. *The Elder Scrolls 4: Oblivion* beeindruckt mit der auch heute noch umwerfenden Grafik und dem schieren Umfang. In den zahlreichen Städten warten etliche Nebenaufgaben darauf, gelöst zu werden. Abstecher in das Reich Oblivion, einer Art Höllendimension, bringen Sie zudem ins Schwitzen. Zwar machen die auf Spielkonsolen angepasste Menüführung und die schrecklichen deutschen Texte keinen so guten Eindruck, dafür haben Sie mit *Oblivion* wochenlang zu tun. Für Rollenspieler mit viel Zeit ein echter Leckerbissen.

Info: www.pcaction.de/?article_id=466840

ENTWICKLER	Bethesda Softworks
GENRE	Rollenspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2006

Max Payne 2

11



Da fliegt er wieder! Ex-Cop Max Payne wirbelt in diesem Action-Kracher in feinster „Bullet Time" durch die Luft, um Massen von Gegnern umzunieten. „Bullet-Time", das ist für begrenzte Zeit das Spiel in Zeitlupe ablaufen zu lassen, um besser zielen und gegnerischen Geschossen ausweichen zu können. So werden Sie auch mit Massen von Feinden fertig. Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal des Spiels ist die unter anderem in Comic-Bildern erzählten Hintergrundgeschichte des Actionspiels. Das verführerische Weibsbild Mona Sax spielt lange Zeit eine undurchsichtige Rolle und wird in einigen Abschnitten von *Max Payne 2* sogar vom Spieler gesteuert. Viel-zu-viel-Zeit-Haber, die den Titel im schwersten Modus (Dead On Arrival) durchspielen, erleben ein alternatives Ende, in dem Mona Sax nicht stirbt, sondern überlebt.

Info: www.maxpayne2.de

ENTWICKLER	Remedy
GENRE	Action
SYSTEME	PC, Xbox, PS2
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

F.E.A.R.

10



Optisch so lecker wie der neue „M"-Burger und ebenso gruselig wie asiatische Horrorfilme wie *The Ring* – das ist *F.E.A.R.* (*First Encounter Assault Recon*). Sie gehören zu einer Spezialeinheit, die, ähm ... spezielle Einsätze meistert. Diesmal sollen Sie die Privatarmee eines gewissen Paxton Fettel stoppen. Die schicken Ballereien sind besonders wegen der guten Gegnerintelligenz anspruchsvoll und werden mit Zeitlupeneffekten wie in *Max Payne 2* (siehe Platz 11), und dem Auftauchen der mysteriösen Göre Alma aufgepeppt. In der deutschen Version fehlen einige Splatter-Effekte. Nach zwei Add-Ons steht mittlerweile ein Nachfolger namens *Project Origin* in den Startlöchern (siehe Vorschau ab Seite 58).

Info: pcaction.de/?article_id=425282

ENTWICKLER	Monolith
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Xbox 360, PS3
ERSCHEINUNGSJAHR	2005

Half-Life

9



Dieser durch eine Headcrab zombifizierte Wissenschaftler macht mit der Schrotflinte Bekanntschaft.



Im Spielabschnitt Lambda Kern setzen Sie Ihr Gauss-Gewehr gegen ein Alien Grunt ein.



Gordon Freeman: ein Name, der am 31. Oktober 1998 Spielegeschichte schrieb. An diesem Tag wurde der Ego-Shooter *Half-Life* veröffentlicht. Ein Ego-Shooter, der mit seiner spannenden Story die Welt der Computerspiele auf den Kopf stellte und dem wir damals gerne ein „PC ACTION Gold" verliehen haben. Als in der Forschungseinrichtung Black Mesa Dimensionstore in eine Parallelwelt geöffnet werden, stehen Sie Horden von fiesen Kreaturen gegenüber. Als die Sache gänzlich außer Kontrolle gerät, soll ein Black-Ops-Spezialkommando aufräumen und alles platt machen. Also schießen Sie sich mit 14 Waffen den Weg frei und kämpfen ums Überleben. Von Anfang an dabei ist das Markenzeichen Freemans, das Brecheisen. Auf Ihrem Weg aus der Forschungsstation begegnen Sie dem mysteriösen G-Man: ein Typ im Anzug, der ständig ein Köfferchen herumschleppt und Ihnen gegen Ende des Spiels einen Job anbietet. *Half-Life* bestach damals durch die seinerzeit einzigartige Verknüpfung von einem coolen – wenn auch stummen – Helden, gelungenem Leveldesign, wegweisender Grafik und einem prächtigen, orchestralen Soundtrack. *Half-Life*-Besitzer können über Steam die beiden Add-ons *Opposing Force* und *Blue Shift* kostenlos spielen.

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Half-Life

ENTWICKLER	Valve
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

Diablo 2

8



Oberdämon Diablo ist zurück und hat dieses Mal seine Brüder mitgebracht. Machen Sie der Höllen-Bande den Garaus!

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Diablo_(Computerspiel)

ENTWICKLER	Blizzard Entertainment
GENRE	Action-Rollenspiel
SYSTEME	PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	2000

Bioshock

7



Nach einem Flugzeugabsturz über dem Meer im Jahr 1960 verschlägt es Protagonist Jack in das Reich Rapture. Hier versuchte der Wissenschaftler Andrew Ryan ein Utopia zu erschaffen – und scheiterte kläglich. Wahnsinnige bevölkern die heruntergekommene Unterwasserstadt. Jack bleibt nichts anderes übrig, als diese mit diversen Wummen ins Nirwana zu schicken. Glücklicherweise stehen dem Helden sogenannte Plasmide zur Verfügung. Mit diesen nutzt er Spezialfähigkeiten, vereist seine Gegner oder setzt sie in Brand. Die unheimliche Atmosphäre in der dunklen Stadt und die spannende Hintergrundgeschichte, die sich Jack im Verlauf des Spiels erschließt, machen *Bioshock* zu einem Erlebnis, das Sie so schnell nicht wieder vergessen – vor allen in Ihren feuchten Albträumen.

Info: www.http://de.wikipedia.org/wiki/Bioshock

ENTWICKLER	Irrational Games
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Gothic 2

6



Der Nachfolger des düsteren Kult-Rollenspiels aus Deutschland lässt Sie gegen finstere Drachen antreten. Hossa!

Info: www.pcaction.de/?article_id=107520

ENTWICKLER	Piranha Bytes
GENRE	Rollenspiel
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

Meine Top 5

ANDREAS BERTITS



1. ULTIMA 7: THE BLACK GATE (ORIGIN, 1992)
Die lebendige Spielwelt, die interessanten Charaktere und der ultrafiese Guardian als Bösewicht machen dieses Spiel zum Kult.



2. ULTIMA 6 (ORIGIN, 1990)
Die moralische Geschichte über ein Volk, das um sein Überleben kämpft, fesselt noch heute. Die *Ultima*-Serie rockte einfach die Hütte!

3. BALDUR'S GATE 2 (BIOWARE, 2000)
Mit über 200 Stunden Spielzeit das längste Rollenspiel. Extrem tiefgründig, komplex, mit einer fantastischen Geschichte.

4. MASS EFFECT (BIOWARE, 2007/2008)
Eines der besten Science-Fiction-Rollenspiele. Die Charaktere und Dialoge suchen ihresgleichen im Genre.

5. ULTIMA UNDERWORLD 2 (ORIGIN, 1993)
Gruselige 3D-Labyrinthe, eine faszinierende Geschichte und das typische *Ultima*-Flair. Ein echter Klassiker!

GTA: San Andreas

5



Im fiktiven Gebiet San Andreas klauen Sie Autos, vermöbeln Feinde und legen mit der *Hot-Coffee*-Mod willige Frauen flach.

Info: www.pcaction.de/?article_id=385682

ENTWICKLER	Rockstar Games
GENRE	Action
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2005

Crysis

4



Außerirdische und Nordkoreaner fallen auf einer tropischen Insel über eine Spezialeinheit her. Optisch der absolute Oberhammer!

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Crysis

ENTWICKLER	Crytek
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

Far Cry

3



Jack Carver hat es nicht leicht. Als eine Frau im Dschungel einer tropischen Insel verschwindet, macht sich der Muskelmann auf, die Holde zu finden. Diese edle Tat und sein buntes Hawaiihemd müssen doch schließlich dazu führen, dass die Tante mit ihm in die Kiste springen will. Also greift Jack zur Wumme und ballert sich durch die Wälder, verfolgt von Dr. Kriegers üblen Schergen und grausigen Mutanten. Die überraschend gute künstliche Intelligenz der Gegner und die im Erscheinungsjahr geniale Optik begeisterte Spieler. Noch heute existiert eine starke Gemeinschaft, die die Spieler nach wie vor mit interessanten Mods versorgt. Die Fortsetzung *Far Cry 2* ist für Ende des Jahres angekündigt, dieses Mal allerdings ohne Jack Carver und ohne Entwickler Crytek.

Info: www.pcaction.de/?article_id=305062

ENTWICKLER	Crytek
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2004

Mafia

2



In einem teuren Anzug zielt Tommy mit seiner Pistole auf einen seiner Feinde.

Als Taxifahrer Tommy Angelo geraten Sie zwischen die Fronten eines Mafia-Krieges in der fiktiven Stadt Lost Heaven der USA der 30er-Jahre. Er soll Paulie und Sam aus der Familie Don Salieris als Fluchtfahrer dienen. Da ihn anschließend die verfeindeten Morellos jagen, bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich den Salieris anzuschließen. So beginnt ein Abenteuer voller Gefahren. Tommy erledigt diverse Aufträge für seine neue Familie, tötet Gegenspieler oder liefert sich mit Feinden Autorennen. Die spannenden Missionen beginnen meist mit einer Fahrt in einer schnieken Karre der 30er-Jahre und enden mit einem hitzigen Kugelwechsel. Das *GTA*-ähnliche Spielprinzip peppten die Entwickler ordentlich mit Mafia-Flair und einer filmreifen Geschichte auf. Mit Tommy durch die Gegend zu heizen und Autos zu klauen macht auch heute noch Spaß, obwohl die Steuerung der Fahrzeuge mitunter etwas gewöhnungsbedürftig ausfiel. Die in Rückblicken erzählte Geschichte stellt selbst die moderner Spiele in den Schatten. Die Fortsetzung *Mafia 2* soll noch Ende dieses Jahres erscheinen. Ob uns wieder ein solcher Kracher erwartet, können wir zu diesem Zeitpunkt allerdings nicht bestätigen, die Chancen dafür stehen allerdings recht gut. Und bis dahin vertreiben Sie sich doch einfach die Zeit mit dem genialen ersten Teil!

Info: http://de.wikipedia.org/wiki/Mafia_(Computerspiel)

ENTWICKLER	Illusion Softworks
GENRE	Action
SYSTEME	PC
ERSCHEINUNGSJAHR	2002

Call of Duty 4

1



Der Zweite Weltkrieg hat ausgedient. Moderne Infanterie-Kriegsführung ist das Thema in *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Als Novum in der Serie wird erstmals eine durchgehende Geschichte erzählt: In Russland ist eine neue Regierung an der Macht, die dem Terroristen Khaled Al-Asad hilft, einen fiktiven arabischen Staat zu unterjochen. In den 18 Einsätzen der Einzelspielerkampagne übernehmen Sie als Spieler wechselnd die Rolle zweier britischen SAS-Soldaten, eines US-Marines und des Bordschützen eines Lockheed AC-130H Spectre Gunship. Der Titel bietet neben einer absoluten Sahnegrafik eine beklemmende Atmosphäre, die dichter ist als Harald Juhnke in seinen besten Zeiten. Trotz auch moralisch bedenklicher Momente räumte das Spiel Traumwertungen bei Magazinen weltweit ab. Zu Recht!

Info: www.callofduty4mw.de

ENTWICKLER	Infinity Ward
GENRE	Ego-Shooter
SYSTEME	PC, Mac
ERSCHEINUNGSJAHR	2007

VORSCHAU



»„Guter Schuss, Hut ab!"«

Von seinem Kameraden scheinbar unbemerkt, macht ein deutscher Soldat ob unserer gezielt abgefeuerten Kugel den virtuellen Sprung ins Jenseits. Schade für ihn.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Das riecht nach Friedhof!

Wir waren im Krieg. In Frankreich. Genauer gesagt in Paris. Welch ein Glück für die Franzmänner, dass unser Einsatz rein virtueller Natur war.

TAKTIK-SHOOTER | Im Rahmen der diesjährigen Ubidays, der Hausmesse des französischen Verlegers Ubisoft, wagten wir uns zum wiederholten Mal in den Zweiten Weltkrieg: Gearbox-Chef Randy Pitchford drückte uns Maus und Tastatur in die Hand und schickte uns in eine bislang ungezeigte Schlacht des bald erscheinenden *Brothers in Arms: Hell's Highway*. Im strömenden Pixelregen begutachteten wir dabei erstmals die dezent eingestreuten Kameraeffekte, die diverse Aktionen des Spielers belohnen. In einer Szene etwa warfen wir eine Granate in einen voll besetzten Unterstand und staunten nicht schlecht, als die folgende Detonation vier Soldaten in Zeitlupe und Großaufnahme durch die Luft kegelte. Pitchford versicherte uns, dass dieser Effekt auch in der deutschen Version enthalten sein werde, bei Bedarf allerdings in entschärfter Form. Angepeilter Kriegsbeginn: August 2008. Jürgen Krauß

Info: www.hellshighwaygame.com



»Wettervorhersage: Gitter mit heftigen Niederschlägen.«

Der Held (links) kämpft mit futuristischen Waffen gegen ein Alien.

SPACE SIEGE

All-Krawall

Bei einer Präsentation im unserer Redaktion sahen das neue Werk der Designer-Legende Chris Taylor.

ACTION-ROLLENSPIEL | Nach Ausflügen in die Fantasy-Welt der beiden *Dungeon Siege*-Teile metzeln Sie in *Space Siege* statt Spinnen und Wölfen grässliche Aliens. Lustig: Dank der im Spiel verwendeten Physik-Engine konnten wir beispielsweise auf herumstehende Gasflaschen feuern, die daraufhin mit etwas Glück in Richtung größerer Gegnergruppen zischten und dort spektakulär explodierten. Allerdings macht der Titel ansonsten optisch eher einen betagten Eindruck. Es gibt zwar ansehnliche Kämpfe, die uns gezeigten Raumschiffgänge wirkten jedoch so einladend wie ein Operationssaal. Gespannt sind wir trotzdem. Erscheinen soll das Action-Spektakel noch dieses Jahr. Alexander Frank

Info: www.sega.com/spacesiege



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ZEIGT EIN HERZ FÜR WOW-SPIELER UND WIRD IMMER JÜNGER GESCHÄTZT, ALS ER IST.



»Sonic hätte den abgelaufenen Joghurt nicht essen sollen.«

Bereits die Werbung für den Plüsch-Murloc ist ein Traum.

Neuigkeiten aus Azeroth

Wenn Sie das hier lesen, gehören Sie zu einer Minderheit. Zum einen sinkt nach meiner subjektiven Beobachtung die Zahl der Menschen, die den Sinn geschriebener Worte verstehen, zum anderen liegt der Rest der deutschsprachigen Kulturbürger vermutlich noch im Saufkoma der Fußball-Europameisterschaft oder kann mit der Anti-Kopfschmerz-Sonnenbrille die Buchstaben hier nicht entziffern. Doch auch mit solchen Defiziten gibt es ja noch genügend Möglichkeiten, die eigene Lebenszeit totzuschlagen. Mit einer Runde *World of Warcraft* zum Beispiel. Falls man trotzdem mal keine Lust auf Blizzards Fantasy-Echtzeit-Chatprogramm hat, kann man sich natürlich auch im echten Leben (Real Life) von lokalen *WoW*-Abhängigen (Nerds) in der Kaffeeküche oder beim wöchentlichen Treffen in der örtlichen Arbeitsagentur mit Zusammenhanglosem zuquatschen lassen. Da in diesem warmen Sommermonat außer Fußball und Hitzestau ohnehin nicht viel passiert, nutzte ich die Zeit, um Sie über weitere *WoW*-Trends auf dem Laufenden zu halten. Der *WoW*-Spieler von Welt kann nämlich ab September sein soziales Umfeld durch einen Plüsch-Murloc aufpeppen, der auf dem Niveau durchschnittlicher *WoW*-Anhänger eine Konversation führen kann. Die Stofftierform besagter Wasserküstentiere gibt nämlich ein mehrdeutiges „Mrglrglmrglmrrrlggg!" von sich, wenn man es drückt. Also etwa genau solche Laute wie die geknebelten *WoW*-Spieler, die wir uns hier für eine Langzeitstudie im Keller halten. Dabei sind die 25 Zentimeter hohen Kunstfellviecher mit 30 Euro deutlich günstiger. Oder Sie bestellen sich auf www.figureprints.com gleich Ihre eigene *WoW*-Spielfigur als Plastiknachbildung und von vermutlich minderjährigen Kindern handbemalt. Allerdings liefert die Firma bisher nur nach Kanada und in die Vereinigten Staaten. Ein Jammer. Auch Skandalnudel Uwe Boll hat Grund zum Jammern. Nicht nur, weil seinen Film *Postal* fast kein Kino aufführen möchte, sondern weil seine Bewerbung als Regisseur für den kommenden *Warcraft*-Kinofilm abgelehnt wurde. Wie der MTV-Movies-Blog verkündet, soll Blizzard die Anfrage mit den Worten „Wir verkaufen die Filmrechte, nicht an dich … gerade nicht an dich" abgelehnt haben. Schade, denn gerade dieses Thema kann man doch eigentlich kaum noch schlechter machen.



Ein amerikanischer Kämpfer hat das Gewehr im Anschlag und ist auf alles vorbereitet.

»Hallo! Wollen Sie ein PC ACTION-Abo abschließen? Das erste Magazin gibt's umsonst.«

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Immer wieder Zweiter!

Zeitlich gesehen ist der neue Teil der Erfolgsserie ein deutlicher Schritt zurück. Müssen wir uns Sorgen machen?

„Wir haben nichts Geringeres vor, als den bisher bestaussehenden und realistischsten Zweiter-Weltkrieg-Shooter zu erschaffen!", prophezeit Mark Lamia, Frohnatur und Studioboss von Treyarch. Wir befinden uns im Firmen-Hauptquartier in Los Angeles, einem modernen Gebäude mit der für amerikanische Verhältnisse normalen Klimaanlagen-Temperatur – sprich: Es ist saukalt. Um uns ein wenig einzuheizen, gibt Lamia mit einem kurzen Nicken das Zeichen zum Start der Präsentation. Wir lümmeln uns in den gemütlichen Ledersessel und nippen an unserem vor Kalorien strotzenden Kaltgetränk, das Licht erlischt und ein HD-Beamer strahlt die Xbox-360-Version von *World at War* auf die riesige Leinwand vor unserer Nase. Augenblicklich bricht aus den fünf fetten Surround-Boxen ein auditives Inferno los, dass uns der Putz aus den Gehörgängen rieselt. Aber so sind sie eben, die Amerikaner: absolut kälte- und lautstärkeunempfindlich. Die kommende Szene erleben wir als Dezibel-Gewitter, das einem echten Krieg sehr nahe kommen dürfte ...

Schichtwechsel

Die *Call of Duty*-Reihe ist eine Erfindung des kalifornischen Erfolgsstudios Infinity Ward. Dennoch kommt nur durchschnittlich jedes zweite *CoD*-Spiel von dort. Warum?

Die Begründung liegt auf der Hand: Gute Spiele brauchen Zeit. Activision hat mit Treyarch und Infinity Ward zwei Teams angeheuert, um ausreichend Zeit für die Entwicklung zu gewährleisten und so die Qualität der Serie zu sichern. Dadurch bekommt Treyarch für *World at War* stolze zwei Jahre, während Infinity Ward sehr wahrscheinlich an dem noch nicht mal angekündigten *Call of Duty 5* werkelt. Die Rollen sind dabei klar verteilt: Infinity Ward kümmert sich um die grundlegende Technik wie Grafik- und Physik-Engine – Treyarch übernimmt die Sachen und verwendet sie für die eigenen Spiele. Während Infinity Ward die Verkaufsschlager *Call of Duty 1 & 2* und den Mega-Hit *Modern Warfare* programmierte, brachte es Treyarch auf die beiden Add-ons *United Offensive* (2004) und *Big Red One* (2005). Außerdem zeichnete das Studio für *Call of Duty 3* verantwortlich, das ausschließlich für Spielkonsolen erschien und nicht voll überzeugte. Durch den so entstandenen breiteren Zeitrahmen soll Treyarch mehr in die Kernarbeit der Serie involviert werden.



Ein US-Soldat räuchert einen feindlichen Laster mit dem Flammenwerfer aus. In wenigen Sekunden geht das Ding in die Luft.



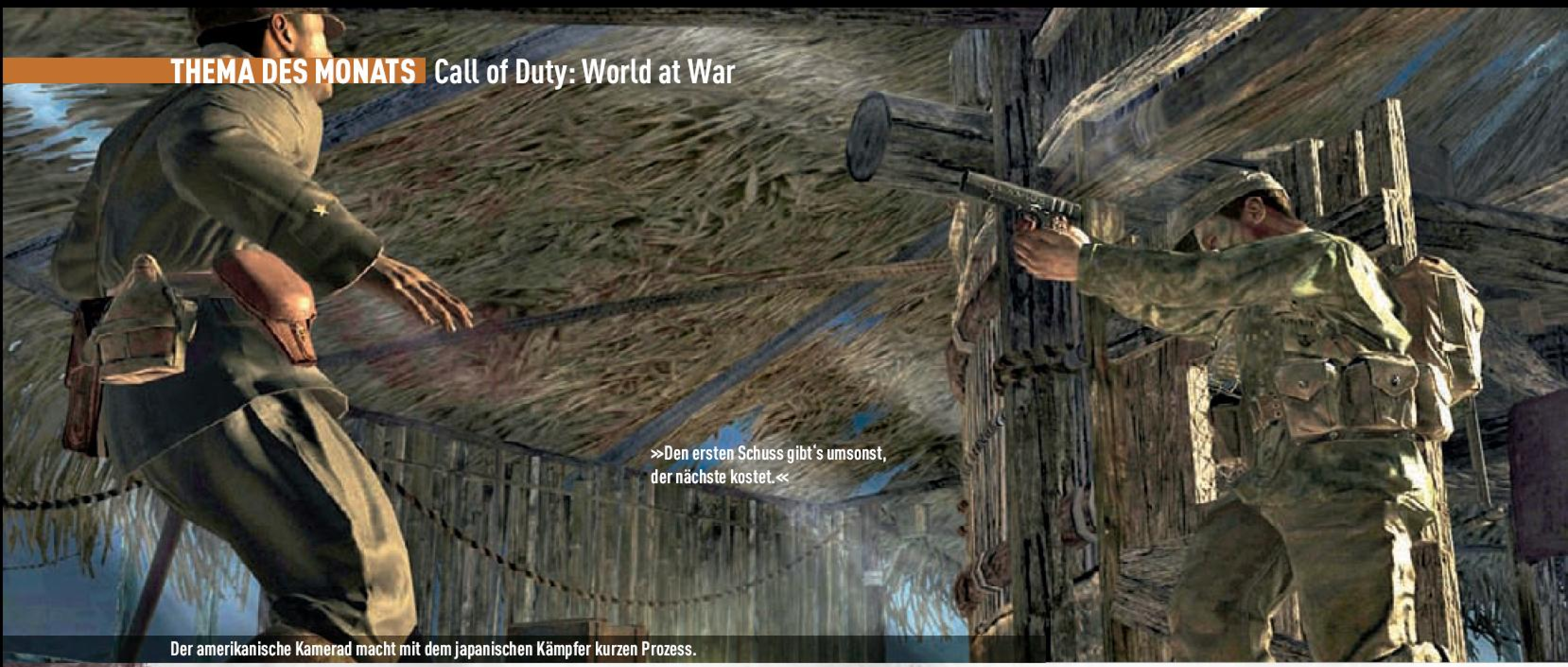
Um an Informationen zu kommen, ist den Japanern jedes Mittel recht. Hier verprügelt ein Feind unseren werten Kollegen aufs Heftigste.

DIE RUHE VOR DEM STURM

Der Demo-Level heißt „Makin Raid" und spielt im Jahr 1944. Wir erleben das Spektakel aus der Sicht eines von den Japanern gefangen genommenen US-Soldaten. Die Situation ist verdrießlich: Wir liegen gefesselt in einer Holzhütte am Strand, vor der Tür tobt der Pazifikkrieg und unser ebenfalls fest verschnürter Kamerad bekommt seit Minuten dermaßen die Fresse poliert, dass er langsam einen recht matschigen Eindruck macht. Hilflos müssen wir mit ansehen, wie der Anführer der finster dreinblickenden Japaner versucht, Informationen aus unserem Kumpel zu prügeln. Als Antwort bekommt der Kerl eine gehörige Portion Spucke in die detaillierte Pixel-Visage. Keine gute Idee von unserem mutigen Sportsfreund: Knurrend fischt sich der Ober-Japaner seine Kippe von der Lippe und drückt sie bei dem Ärmsten irgendwo im Gesicht aus. So genau können wir das nicht erkennen, weil unser gepeinigter Leidensgefährte mit dem Rücken zu uns sitzt. Und das auch nur noch ganz kurz, denn nach einem Handzeichen säbelt ein Asiate dem Gebrandmarkten die Kehle durch, leblos fällt sein Körper zur Seite. Das ist schlecht. Noch schlechter ist allerdings, dass der exekutierfreundliche Typ jetzt direkten Kurs auf uns nimmt und bereits zum finalen Stoß ausholt. Seit der Hinrichtungsszene in *Modern Warfare*, in der man als Präsident aus des Ego-Perspektive live im Fernsehen eine Kugel durch die Birne bekommt, trauen wir der stellenweise ernüchternd direkten Kriegspiel-Serie alles zu – auch dass wir zu Beginn einer Vorführung erst einmal einen Kopf kürzer gemacht werden. Doch bevor der Stahl unsere Haut erreicht, durchpeitschen Schüsse den Körper des Soldaten und ein US-Marine stößt den tödlich Getroffenen in den Sand. Wieder befreit, schnappen wir uns einen Revolver und preschen aus der Hütte. Hier trifft uns *World at War* voll ins Gesicht – am Strand tobt eine Kriegshölle, wie es das Genre noch nicht erlebt hat. Auf solche Spielszenen haben wir uns während des langen Fluges nach Amerika gefreut.

AUF SAND GEBAUT?

Der vor Anspannung deutlich errötete Präsentationsspieler versucht, uns irgendwie heil aus dem feindlichen Lager zu bringen. Auf dem Weg in den Dschungel ballert er sich durch Blockhäuser, hebt MG-Nester



»Den ersten Schuss gibt's umsonst, der nächste kostet.«

Der amerikanische Kamerad macht mit dem japanischen Kämpfer kurzen Prozess.

aus und wir erleben immer wieder geschickt eingesetzte Skripte, die den hektischen Schlachten mehr Dramatik verleihen. So bricht ein brennender japanischer Kämpfer durch die Tür einer Baracke und versucht, die Flammen loszuwerden, indem er sich auf dem Boden wälzt. Mit zwei Schüssen erlöst der Vorführer den heißen Typen von seinem Leiden und rennt weiter in den schützenden Schatten des Urwalds. Kurz vor dem Dickicht dreht er sich noch einmal um. Zu diesem Zeitpunkt der Präsentation deutet Mark Lamia von seinem Platz aus auf den Bildschirm – ganz stolz auf die sich uns bietende Aussicht: Das Lager ist ein brennendes Chaos. Es schneit Ascheflocken und durch den Mondschein sowie die vielen ausgebrochenen Feuer entsteht ein Schattenspiel, das die Szenerie unheimlich plastisch wirken lässt. „Genauso ist es damals wirklich gewesen!", wirft Hank Kersey, militärischer Berater von Treyarch, ein. „Sobald du irgendetwas Brennbares siehst – ein Ölfass oder einen Propan-Tank –, musst du sofort darauf schießen. Man muss die Ordnung im feindlichen Lager zerstören, dann sind die Gegner hilflos und unstrukturiert. Solche Taktiken haben wir im Spiel genau simuliert." Beeindruckt verfolgen wir den Spurt der Truppe durch den immer dichter werdenden Dschungel.

DA IST WAS IM BUSCH

Bereits nach wenigen Metern hat der Regenwald den Helden eingesogen wie ein trockener Schwamm das Wasser. Der Klang wirkt merkwürdig gedämpft und die Schreie der Verwundeten am Strand sind kaum noch zu hören. Eben noch auf offenem Terrain um die Wette geballert und schon isoliert in der Botanik gestanden. Die Stimmung wechselt von entschlossen und angriffslustig zu unheimlich und beklemmend. Den mit künstlicher Intelligenz bestückten Kameraden scheint allerdings ebenfalls das Herz in die Hose zu rutschen. Denn aus dem schnellen Schritt wird ein vorsichtiges Schleichen. Es herrscht angespannte Stille, in der Ferne quaken ein paar Frösche, das ist alles. Moment – fast alles: Erst jetzt bemerken wir die dynamische Musik, die sich vom martialischen Stampfen während des Strandmassakers zum unheilvollen Hintergrundsgedudel während des nächtlichen Waldspaziergangs verwandelt hat. Plötzlich raschelt es im Gebüsch. Da der Vorführ-Zocker das hinterhältige Skript schon kennt, ballert er nicht panisch in die Büsche, sondern genießt mit einem breiten Grinsen, wie der kleine Journalisten-Haufen vor Schreck gegen die Vordersitze kickt. Weitere Überraschungen dieser Art bleiben uns wäh-

INTERVIEW

„WAS WIR VORHABEN? WIR WOLLEN DAS GENRE NEU DEFINIEREN!"



»Wo habt ihr das Bild meiner Frau her?«

Mark Lamia ist Studioboss der kalifornischen Software-Entwickler Treyarch. Er hält alles in den Händen.

In Los Angeles hatten wir die Möglichkeit, mit Treyarch-Chef Mark Lamia zu plaudern.

PC ACTION Warum habt ihr den Pazifik als Schauplatz des neuen *Call of Duty*-Teils gewählt?
Mark Lamia: Wir gehen einfach gerne an den Strand und dachten uns ... nein, Unsinn (lacht laut): Wir haben einfach mehr Zweiter-Weltkrieg-Shooter gemacht als irgendwer sonst auf diesem Planeten. Dieses Mal wollten wir etwas Neues machen, etwas Frisches – schließlich ist es das, was die Fans wollen. Der Pazifikraum war etwas, mit dem wir uns nie beschäftigt hatten – und das, obwohl wir am Pazifik leben. Es wird auf jeden Fall ein völlig neues Spielerlebnis.

PC ACTION Was macht den Kampf gegen die Japaner so besonders? Liegt das an der Mentalität?
Mark Lamia: Absolut! Die Japaner geben dem Spiel einen ungewohnten Verlauf. In *World at War* führen die kaiserlichen Truppen jede Menge Taktiken durch, welche den Amerikanern damals unbekannt waren. Sie sind furchteinflößende Gegner – immer wenn man glaubt, sie wären erledigt, greifen sie wieder an. Genau wie die Monster in einem Horrorfilm. Manchmal stellen sich die Japaner sogar tot oder verstecken sich in Baumwipfeln, um die Amis dann von hinten zu überraschen. Ihre Kriegstaktiken sind gemein und machen dem Spieler wahnsinnige Angst – sie sind ein schrecklicher und skrupelloser Gegner.

PC ACTION Macht es vielleicht einfach mehr Spaß, auf japanische Pixelfiguren zu schießen als auf deutsche?
Mark Lamia: (lacht auf) Was für eine gemeine Frage! Da halte ich mich lieber ein wenig zurück: Es macht mir Spaß, die Spielwelt von sämtlichen Feinden zu säubern – egal woher sie stammen. Ich habe da keine besonderen Vorlieben.

PC ACTION Jungs spielen gern mit großen Kanonen – das ist bekannt. Glaubst du, dass Mädels auch eher auf große Kaliber stehen?
Mark Lamia: (grinst verschmitzt) Ich denke, Damen REDEN gerne über dicke Wummen. In Wirklichkeit MÖGEN Frauen alle Arten von Waffen, egal ob die kleine Pistole, das lange Gewehr oder der dicke Flammenwerfer. Zum Glück ist in *Call of Duty: World at War* alles vorhanden.

PC ACTION Wie sieht es mit einer speziellen deutschen Version aus? Du weißt schon, was ich meine.
Mark Lamia: Die deutsche Fassung wird vollständig lokalisiert – ihr werdet *World at War* also komplett auf Deutsch genießen können. Falls es Probleme mit der USK gibt, werden wir diese natürlich beachten. Wir sind uns dennoch sicher, dass wir den unverblümtesten und besten Zweiter-Weltkrieg-Shooter abliefern, den die Welt je gesehen hat. Was wir bisher fertig haben, macht mich glücklich!

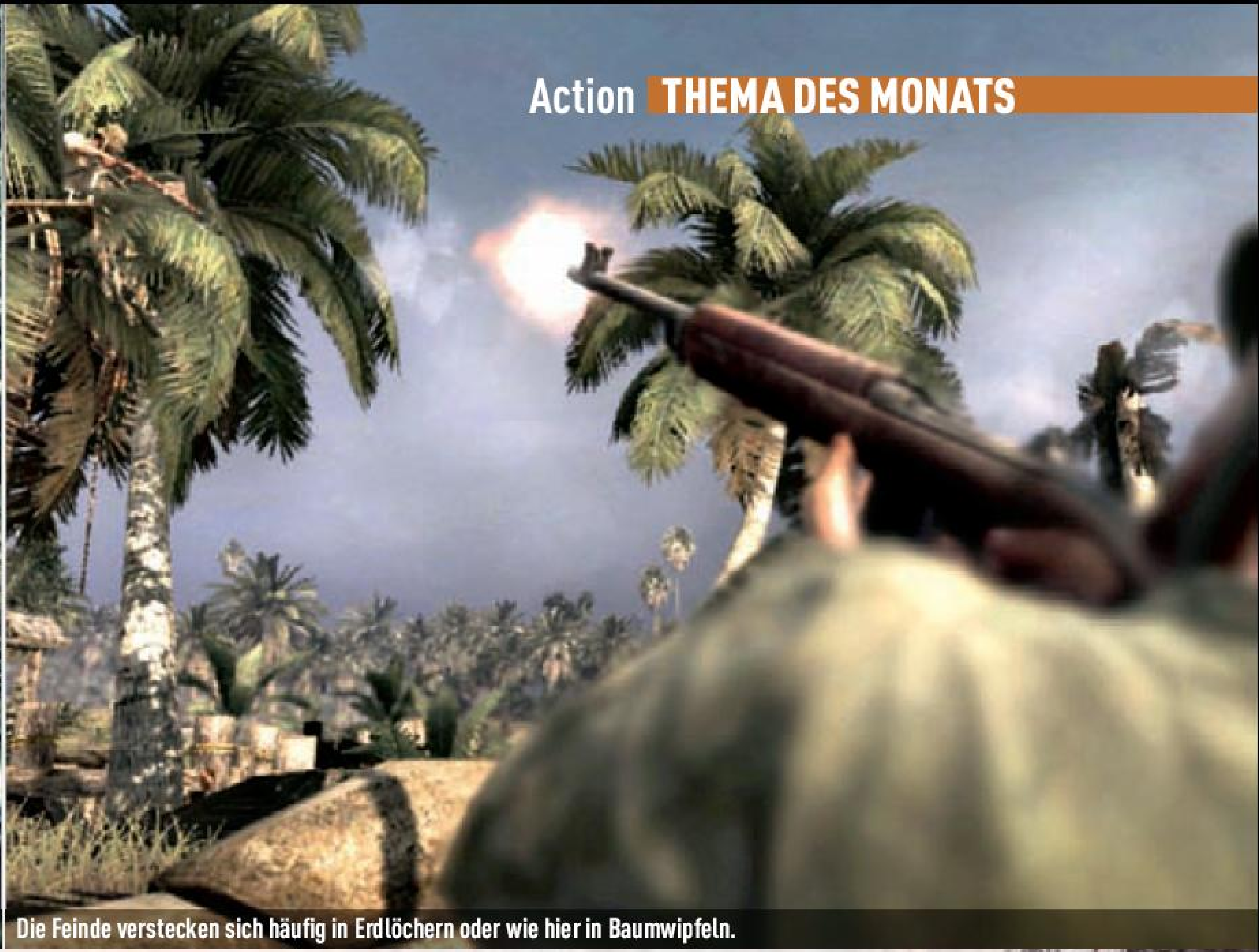
PC ACTION Kannst du uns ein paar Fakten zum Mehrspielermodus verraten?
Mark Lamia: Wir sind stolz, den Spieler mit einem spannenden Kooperativ-Modus zu verwöhnen. Hier stehen fast alle Missionen der Einzelspieler-Kampagne zur Wahl. Man kann selbst bestimmen, welchen Level man gemeinsam mit ein paar Freunden meistern will. Aber es kommt noch besser: Wir haben in die Koop-Levels neue Gemeinheiten eingebaut, damit auch Leute, die den Level schon aus dem Einzelspieler-Vergnügen kennen, vor neuen Herausforderungen stehen. Außerdem passt sich der Schwierigkeitsgrad der Spielerzahl an. Bei mehr Teilnehmern treten auch mehr Feinde an. Es wird also nicht möglich sein, möglichst viele Leute zusammenzutrommeln und dann einfach nach Rambo-Art durchs Terrain zu flitzen. Dem schieben wir bewusst einen Riegel vor.

PC ACTION Spielt *Call of Duty: World at War* ausschließlich im Pazifikkrieg?
Mark Lamia: Eigentlich darf ich das gar nicht verraten, aber wir haben tatsächlich noch einen zweiten Schauplatz. Im zweiten Teil von *World at War* begleitet der Spieler die russische Armee während der Eroberung von Berlin. Wir hatten diese Partei zwar schon in *United Offensive*, aber jetzt sind die Sowjets wesentlich ausgereifter und cleverer. Außerdem können wir die Russen wegen der grandiosen *Modern Warfare*-Engine nun wesentlich besser aussehen lassen. Aber: keinem verraten!



»Vorsicht beim Dönerkauf! Nicht jeder Anbieter baut auf kontrollierte Herkunft.«

Im Nahkampf packen die Japaner häufig den Säbel aus.



Die Feinde verstecken sich häufig in Erdlöchern oder wie hier in Baumwipfeln.

rend des virtuellen Dschungeltrips erspart. Erleichtert erspähen wir die Silhouette unseres Camps. Doch wo sind all die anderen? Spät bemerken wir, dass der Trupp in einen japanischen Hinterhalt getappt ist. Während die Jungs auf alles schießen, was sich im Busch bewegt, scheinen die Feinde von allen Seiten zu kommen: In glasklarem 5.1-Sound schlägt eine Granate hinter uns ein – die Spielfigur kostet das ein paar Sekunden lang das Gehör, die drei Kameraden das Leben. Mit Unterstützung der KI-Kumpane und einem sehr geschickten Händchen gelingt es dem sichtlich erleichterten Vorführspieler von Treyarch, die Japaner zurückzuschlagen. Für die US-Truppe ist der Horror für diesen Tag vorbei, genau wie der erste Teil der Präsentation.

ZWISCHENSPIEL

Die Deckenstrahler gehen an. Zeit, um zu verschnaufen und kurz den Geräuschpegel zu genießen, der keine pathologischen Folgen nach sich zieht. Inzwischen hat sich der bereits erwähnte Militär-Experte Hank Kersey in Position gebracht: „Die Japaner waren furchteinflößende und skrupellose Gegner. Den Amerikanern war die hinterlistige Kriegsführung der kaiserlichen Soldaten unbekannt, die sich oft tagelang in Baumwipfeln oder Erdlöchern versteckten, nur um den US-Truppen mit einem kamikazeartigen Überfall ein paar Leute zu nehmen. Japaner gaben niemals auf – eher starben sie. So sind die strengen Regeln des Bushido-Kodex.“ Wir müssen sofort an den Endkampf des gezeigten Levels denken: Die übrigen Japaner hätten auch ohne Probleme in den sicheren Busch fliehen können; doch statt die Beine in die Hand zu nehmen, rannten die letzten Überlebenden blindlings in die Salven unserer Truppen. Allein die Möglichkeit, auch nur einen weiteren Marine zu erwischen, schien es ihnen wert, dafür mit dem Leben zu bezahlen. „Aus diesem Grund entwickelten die Amerikaner neue Kriegstaktiken, die noch nie in einem Videospiel vorgekommen sind.“ Eine dieser Taktiken heißt „Blowtorch and Corkscrew“ (übersetzt: Schneidbrenner und Korkenzieher). Was genau sich dahinter versteckt, sollen wir in der nächsten Mission erfahren. Erneut wird es dunkel – unsere Ohren haben Angst!

HIER GIBT ES KRACH

Diesmal haben es die US-Streitkräfte auf einen von Japanern besetzten Flughafen abgesehen. Mit einem dicken Flammenwerfer zwischen den Pranken folgt die Spielfigur den Gefährten Richtung Hauptgebäude, das allerdings noch ein gutes Stück entfernt hinter dem nächsten Hügel liegt. Um auf den Weg dahin nicht von versteckten Feinden dezimiert zu werden, gibt unser Anführer das Zeichen, mit „Blowtorch and Corkscrew“ zu beginnen. Augenblicklich fängt der Held damit an, alles abzufackeln, was sich in seiner Umgebung befindet – der Rest der Bande gibt Feuerschutz. Und wie aus dem Nichts erheben sich mit Tarnnetzen bedeckte Kaiser-Soldaten aus dem Gras und greifen unsere Einheit an. Während die Kollegen die Bedrohung mit gezielten Feuerstößen ausschalten, verwandelt der Protagonist den Schauplatz in ein Flammenmeer. Dabei bleibt kein Feind verborgen, weder der in der Baumkrone, noch der im Einschlagskrater. Noch ein Weilchen und wir erreichen das Flughafengelände. Da wir uns hier auf felsigem, offenem Terrain bewegen, hat die Flammenkeule wenig Sinn. Die Spielfigur schnappt sich die Bleispritze eines gefallenen Soldaten und geht hinter einer Mauer in Deckung. Die Belegschaft der rund 50 Meter entfernten Halle feuert, was das Zeug hält. Ein US-Soldat bekommt durch einen Streifschuss den Helm vom Kopf gedonnert, kriecht hinterher und setzt ihn sich wieder auf. Genau das sind die Details, die *Call of Duty: World at War*

Hier greift ein Wasserflugzeug Typ PBY-Catalina einen Flottenverband des Kaiserreichs an. Sie sind natürlich auch an Bord!



»Wir haben eine komische Neigung. Hol sofort den Schiefinspektor.«

Spiel mit dem Feuer!

Eine der effektivsten US-Taktiken im Pazifikkrieg heißt „Blowtorch and Corkscrew". Mit diesem gemeinen Schachzug lehrten die Amis den Japanern das Fürchten.



Übersetzt bedeutet der Name so viel wie „Schneidbrenner und Korkenzieher". Bei dieser Kriegsstrategie bekommt ein mit einem Flammenwerfer bewaffneter Soldat Feuerschutz von seinen Truppenkollegen, sodass er sich dem Ziel (Bunker, Blockhaus) auf kurze Distanz nähern kann. Zur Sicherheit eskortieren zwei Nahkampfspezialisten den Auserwählten, um plötzliche Angriffe abzuwehren. Mit dem Flammenwerfer werden die Insassen des Ziels in ihrem Versteck festgenagelt. Nun beginnen die Kameraden, den eingeschlossenen Japanern mit Granaten oder Dynamit den Garaus zu machen. Wenn es sich anbietet, arbeiten die Begleiter auch mit Benzin. Sie gießen das Zeug zum Beispiel in die Lüftungsschlitze von Bunkern oder in Eingangsluken – der Flammenwerfer erledigt den Rest. Diese Taktik war auch gegen die weitläufigen Tunnelsysteme der Japaner sehr effektiv. Durch den Brand wich schnell der Sauerstoff aus den engen Gängen und die Belegschaft konnte sich entscheiden, ob sie lieber ersticken oder im Kugelhagel der vor dem Eingang wartenden Amerikaner sterben wollte. Oft lösten die Flammen sogar eine Explosionskette aus, da die Japaner in ihren unterirdischen Verstecken jede Menge Propan-Tanks hatten.

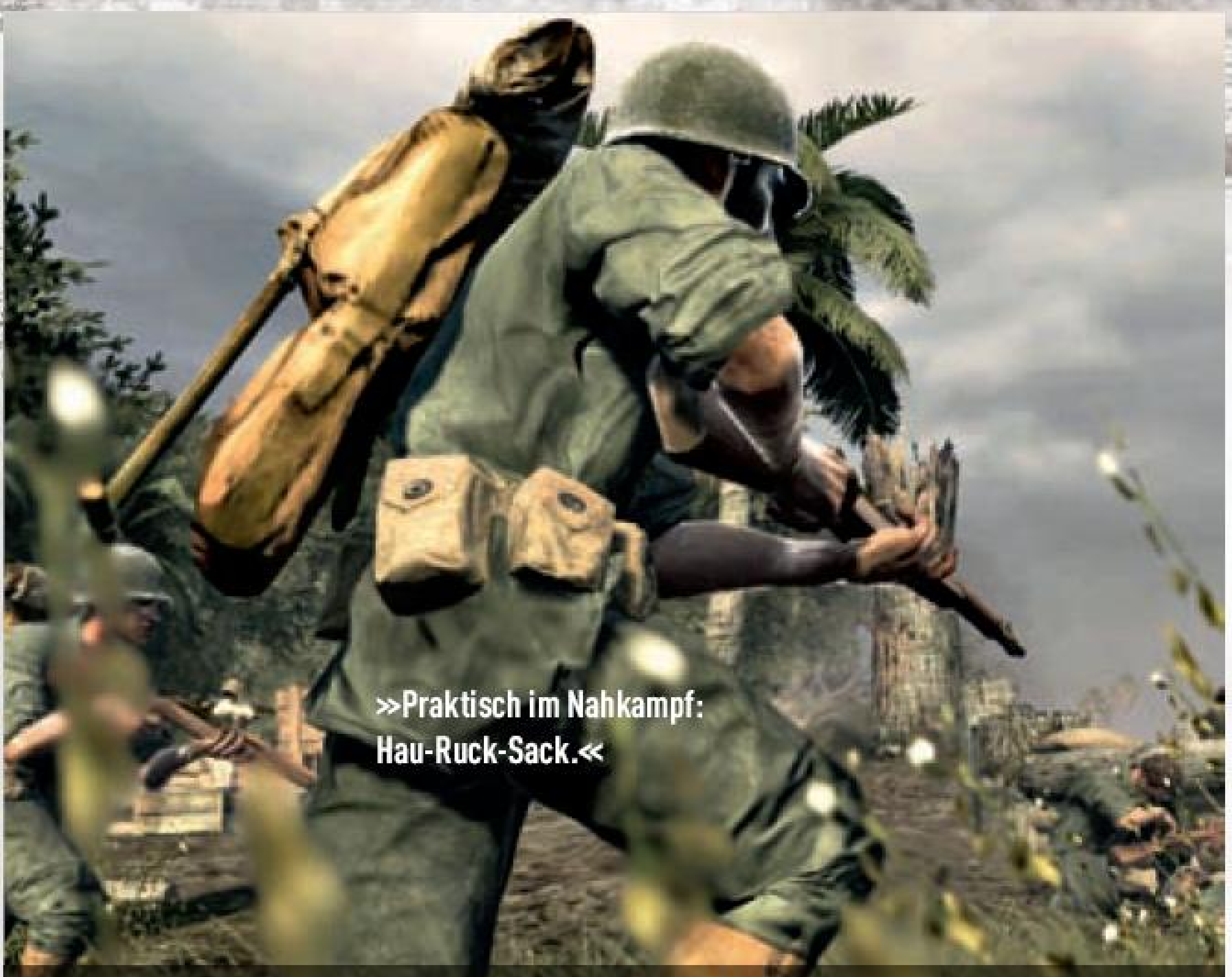
So kommt Bewegung ins Spiel

Damit die Animationen der Soldaten möglichst realitätsnah wirken, hat Treyarch eine gigantische Motion-Capturing-Kulisse aufgebaut.





Motion Capturing (übersetzt: Bewegung einfangen) funktioniert folgendermaßen: Ein Sportler bekommt an nahezu sämtlichen Gelenken Sender montiert. Jedes der Dinger liefert konstant exakte Positionsangaben an einen PC. Hier kann man wegen der entstehenden Bewegungsmuster genaue Animationsschemen entwickeln. Doch woher soll der Athlet wissen, wie man sich beispielsweise in einem engen Flugzeug bewegt? Hierzu baut Treyarch ein Gerüst des gewünschten Objektes nach – in unserem Bild handelt es sich um einen Original-Flugzeugrumpf der PBY Catalina, eines amerikanischen Wasserflugzeuges. Nun kann sich der Turner an den Streben durch das Flugzeug schwingen und entsprechende Körperhaltungen einnehmen. Ein 3D-Animator wertet sämtliche Daten aus und überträgt sie in das Spiel. Aufwendig, aber sinnvoll – wie Sie am zweiten Beispielbild unschwer erkennen.



»Praktisch im Nahkampf: Hau-Ruck-Sack.«

Ein amerikanischer Stoßtrupp kämpft sich durch die dichte Vegetation – hier lauern überall Gefahren. Viele Japaner verstecken sich beispielsweise mit Tarnnetzen im Gras.



»Ich sehe was, was Du nicht siehst – und das ist grün!«

Im Urwald müssen die US-Streitkräfte auf jedes verdächtige Geräusch achten. Die angenehme Stille kann sich binnen Sekunden in ein Inferno verwandeln.

so realitätsnah und gar nicht steril erscheinen lassen. Bei dem ganzen Geballer nimmt man diese Feinheiten aktiv allerdings kaum wahr – man bemerkt nur, dass das Spiel unheimlich intensiv rüberkommt. Besonders wild wird es, als Sekunden später überraschend ein ganzer Trupp feindlicher Panzer auftaucht. Zusammengekauert erleben die Amerikaner, wie die gesamte Umgebung explodiert, und haben keine Idee, wie sie aus dieser misslichen Lage entkommen sollen. Gut, durch die rein zufällig genau vor ihnen liegende Panzerfaust jagt der Held einige der Stahlmonster in die Luft, aber gegen die japanische Übermacht haben die Jungs keine Chance. Just in dem Moment fegt eine amerikanische Lufteinheit über ihre Köpfe und lässt einen Bombenteppich über das Areal rieseln. Die kommenden Minuten sind ein Höllentrip: Die Spielfigur und der Trupp gibt den Panzern den Rest, die nicht beim Luftangriff vernichtet wurden. Dabei verwandelt sich die Szenerie einmal mehr in ein Inferno: US-Jäger stürzen lautstark ab, japanische Panzer bersten in riesigen Explosionen und die überlebenden kaiserlichen Fußtruppen versuchen, die Amerikaner im Nahkampf auszuschalten. Dann gehört das Flugfeld endlich den US-Soldaten – hier endet die zweite Mission. Wir brauchen jetzt auch dringend eine Pause ...

BESTANDSAUFNAHME

Die beiden gezeigten Missionen haben uns ordentlich durchgeschüttelt. Sichtlich erleichtert stellt sich Mark Lamia vor die verdutzte Journalistenschar: „Irgendwelche Fragen?" Das überfahrene Publikum bleibt stumm. „Sehr gut! Wie wäre es mit einem kleinen Studiorundgang?" Natürlich stimmen wir zu und ein sportlicher PR-Mann führt uns zur Physikabteilung. Zwei Menschen, die offensichtlich jahrelang kein Sonnenlicht mehr gesehen haben, empfangen uns in einem schmucken Büro. „*World at War* ist ein Spiel mit dem Feuer", erklärt uns der eine Treyarch-Mitarbeiter, während



»Schmerzt: Rückenstechen.«

Ein US-Soldat wird von einem Japaner überrascht und mit einer steifen Linken behandelt. Als Nächstes folgt der Säbel ...



»„Kanu, wo bin ich denn hier gelandet?"«

Gelungene Überraschung: Ein Marine hat sich durchs Wasser an einen feindliche Stützpunkt geschlichen und sorgt für Verwirrung.

der andere blass wie eine Wand herumsitzt. Ach! Das haben nach dem ersten Flammenwerfer-Einsatz sogar WIR mitbekommen! Doch dann deutet der Herr auf seinen Bildschirm und zeigt uns Programm-Routinen, die in der uns gezeigten Version noch nicht eingebaut waren. Im fertigen *World at War* soll der Wind einen ganz entscheidenden Einfluss auf die Aktionen des Flammenwerfers haben. Auf dem Monitor erkennen wir in der Entfernung ein Blockhaus, das von kaiserlichen Streitkräften besetzt ist. Die Fläche zwischen uns und dem Stützpunkt besteht aus vertrocknetem Gras. Kurzerhand entflammt der Physik-Experte die ausgedörrte Vegetation, was sofort ein stattliches Feuerchen nach sich zieht. Und siehe da! Der Wind steht günstig: Mit rasender Geschwindigkeit wälzt sich die Feuersäule auf das Gebäude zu, die Schreckensschreie der Feinde können wir sogar über die große Distanz wahrnehmen. Nach nicht einmal einer Minute hat die Feuersbrunst das Ziel erreicht und die Japaner flüchten aus ihrer Deckung. Da die KI-Kameraden natürlich genau auf diesen Moment gewartet haben, brauchen sie nur wenige Salven, um die Vertriebenen endgültig zu erledigen. „Feuer kann in vielen Situationen eine tödliche Waffe sein, doch auch Wasser ist ein nicht zu unterschätzendes Element", verspricht der Präsentator. In der nächsten Szene erleben wir, wie ein US-Soldat in die Fluten steigt und sich einem gegnerischen Stützpunkt von hinten nähert. Die völlig verblüfften Japaner haben keine Chance, sich gegen den Überraschungsangriff zu wehren, und im Handumdrehen herrscht Chaos im Sekunden vorher noch intakten Lager. Genug von hier – jetzt lassen wir die beiden wieder in ihrem Kämmerchen vor sich hinmodern.

GEMEINSAM GEHT'S AUCH!

Wieder zurück im Vorführraum erwartet uns der dritte und letzte Demo-Level. Dieser versetzt uns aber nicht erneut auf ein pazifisches Eiland, sondern in luftige Höhen: An Bord eines mit mehreren Kanonen ausgerüsteten PBY-Catalina-Wasserflugzeugs kreisen die Amerikaner über japanischen Flottenverbänden und ballern in einer Tour auf die unter ihnen herumdümpelnden Schiffe. Auf die Frage, ob es mehrere Fahrzeuge dieser Art geben wird, antwortet Lamia: „Und ob! Während der Einzelspieler-Kampagne erwarten euch Panzer, Jeeps und eben auch Flugzeuge. Das alles funktioniert im Mehrspielermodus natürlich auch. Das wird vor allem im kooperativen Spiel ein Riesenspaß." Angeblich soll man fast jeden Level des Einzelspieler-Abenteuers auch gemeinschaftlich genießen dürfen. „Hier lauern aber noch zusätzliche Überraschungen, die der Einzelspieler noch nicht kennt. Ach ja: Neben dem Pazifikszenario wird es eine Russenkampagne geben, in der man die Sowjets gegen Berlin führt. Mehr dazu erfahren Sie ein andermal ... Ralph Wollner

Info: www.activision.com

Japanische Eigenarten

Unsere Freunde vom östlichen Rand der Welt haben seltsame Marotten. Beispiele? Bitte!

Kampai



Das heißt „Prost" auf Japanisch. Bei offiziellen Anlässen sollte man es tunlichst vermeiden, einen zur Brust zu nehmen, bevor der Ranghöchste der Sippe „Kampai" wünscht.

Visitenkärtchen



In Japan hat jeder Penner Visitenkarten mit Bildchen von sich darauf. Verständlich: Da alle Japaner fast gleich aussehen, helfen die Porträts dabei, die Freundin wiederzuerkennen.

Sumoringer



Die Fleischberge sind im Land der aufgehenden Sonne nicht nur Megastars, sondern auch Schönheitsideale. Vielleicht sollte Ottfried Fischer überlegen, nach Japan zu ziehen ...

Zugabe!

PC ACTION PREMIUM 08/08



In unserer Sonderausgabe finden Sie ein 20-seitiges Extra-Heft zur *Call of Duty*-Serie. Außerdem gibt es ein fettes DIN-A1-Poster, jede Menge schmucke Aufkleber und eine Komplettlösung zu *Call of Duty 4*. Um es kurz zu machen: Holen Sie sich das optimale *Call of Duty*-Fanpaket!

Call of Duty: World at War

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Treyarch/Activision
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	CoD 3, MoH: Pacific Assault

RALPH WOLLNER



Die Flugstrapazen haben sich gelohnt. Dank der *Warfare*-Engine sieht *World at War* bereits jetzt verführerisch gut aus und bietet mehr Action als Gina Wild in ihren besten Tagen. Als ich hörte, dass das neue *Call of Duty* wieder im Zweiten Weltkrieg spielt, gab ich der Sache spontan wenig Chancen. Das sehe ich nach der Präsentation anders. Was da gezeigt wurde, hat Hand und Fuß und sieht nicht nach einem Schnellschuss à la *Call of Duty 3* aus. Aber wir haben ja den zweiten Teil des Spiel, die Russenkampagne, noch nicht gesehen. Daumen drücken!



Reed, Keegan und Griffin vom Delta-Team posieren vor Terrorkind Alma.

»Ab-18-Version: *Drei Männer und ein Baby.*«

PROJECT ORIGIN

Stirb, kleines Miststück!

AUF DVD
VIDEO

Das hat man davon, wenn man auf Herbert Grönemeyer hört und Kinder an die Macht lässt. Wir berichten live aus dem Irrenhaus.

Unser Einsatzwagen rollt Richtung Einsatzgebiet. „Schön, dass du dich uns anschließt, Sonnenschein ...“ Wir überhören den ironischen Unterton, während Second Lieutenant Stokes, eine attraktive Mittzwanzigerin, unser Helmdisplay aktiviert. „Jetzt nach oben schauen!“ Wir folgen ihrer Hand mit der Maus, fertig. Netterweise fragt uns das Spiel noch, ob wir die Steuerung invertieren möchten. Danke, nein. Auf den an den Seitenwänden installierten Bänken des Fahrzeugs sitzen weitere Gestalten in Kampfmontur und schwerem Geschütz im Anschlag. Neben Stokes, die vor ihnen steht, wären da zum Beispiel noch Sergeant Jankowski, Sergeant First Class Keegan und Sergeant Fox, der zu ihrer Linken hockt. First Sergeant Griffin, ein farbiger Oberlippenbartträger mit Narbe auf der rechten Wange, sitzt ihnen gegenüber. Das also ist das Delta-Team. Ein Funkspruch klärt sie auf, dass Aristide, die Chefin des Rüstungskonzerns Armacham, ihr Ziel ist. Der Wagen hält. „Endstation für euch, Jungs“, verkündet eine Stimme aus der Fahrerkabine. Mit Jankowski erkunden wir das Gelände. Über Funk hören wir Griffins Stimme: „Scheiße! Irgendetwas Schlimmes ist hier passiert!“ Warum überrascht uns das jetzt nicht?

DO IT YOURSELF!

Manche Dinge sieht man sich am besten selbst vor Ort an. Eine neue Wohnung zum Beispiel. Oder die für den Junggesellenabschied gebuchte Nackttänzerin. Oder eben den Nachfolger zu seinem Lieblingshorrorspiel. So durften wir uns als einziges deutsches PC-Magazin glücklich schätzen, *Project Origin* im amerikanischen Kirkland in den heiligen Hallen der Entwickler Probe zu spielen. Doch bevor es so weit war, führte erst einmal Chefspieldesigner John Mulkey seine Ballerfertigkeiten vor.

SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD

Die im Motion-Capture*-Studio aufgestellte Riesenleinwand zeigt Version 1.0.1976.0 des für den Herbst angekündigten Ego-Shooters. „Doktor Ambrose fand heraus, dass der Plan, Alma zu neutralisieren, geplatzt ist“, beginnt eine Textnachricht auf dem Ladebildschirm, die den Spieler auf die kommenden Ereignisse einstimmen soll. Alma, das ist das Mädchen mit den übersinnlichen Kräften und den langen schwarzen Haaren, das im Vorgänger *F.E.A.R.* aus seinem Gefängnis entfloh. Jetzt ist sie bereit, sich an der Menschheit zu rächen – nicht wie andere Gören durch Quengeln und Kratzen,

*Eine Technik, um menschliche Bewegungen aufzuzeichnen und auf Figuren zu übertragen



Ihre Taschenlampe (Taste „F") erhellt die Fratze eines Mutanten. Die Mutanten sind flinke und gefährliche Gegner.



Mit plastischen Bluteffekten geizt das Spiel nicht. Szenen wie diese sind noch harmlos. Die deutsche Version erscheint laut Entwickler geschnitten.

sondern mit der Macht eines Wirbelsturms aus blankem Hass. Im Halbschatten des Präsentationsraums steuert Mulkey die Spielfigur aus einem U-Bahn-Gang auf die Straßen der fiktiven Stadt Auborn. Bevor wir weitere Details registrieren können, pfeifen schon Kugeln um die Ohren des Protagonisten und Mulkey aktiviert die beliebte Zeitlupe, um zwei militärisch aussehende Typen mit Atemschutzmasken ins Reich der Toten zu schicken. Jetzt erst sehen wir die Asche, die in der Luft liegt und in kleinen Flocken vorbeitreibt. Überhaupt sieht die Straße trostlos aus. In einem Schlagloch spiegelt sich eine Pfütze. Überall Häuserruinen, leere Fenster, Schutt. Und verlassene Autos natürlich. In Intervallen piept die Alarmanlage eines der Benzinschlucker. Dann klingt das Geräusch gequälter, als ob der Batterie der Saft ausgeht und ... Explosion! Der Wagen fliegt als Feuerball in die Luft. Zurück bleibt ein ausgebranntes Wrack. Oh Mann! Währenddessen sehen wir bereits den roten Laserpointer, der uns vom Vordach eines Kinos namens Monoplex anstrahlt. Mulkey geht in Deckung.

WIE GEHT ES ALMA?

Dass zu wenig los ist in *Project Origin*, lässt sich nicht gerade behaupten. „Alma wird in diesem Spiel aggressiver mit dem Spieler umgehen", verspricht uns Mulkey. Gut. Wenn die Ladys etwas aus sich herausgehen, das hat uns schon immer gut gefallen. Doch wir müssen uns dabei auf die Worte und die wenigen bereits veröffentlichten Videoausschnitte verlassen, denn von Alma selbst sehen wir während unseres Tagesausflugs zum Entwickler Monolith nichts. „Wir feilen gerade an ihrer Präsentation im Spiel", heißt es. Macht aber nichts, dann bleibt wenigstens auch für uns noch eine Überraschung für die Testversion erhalten. Zu sehen gab es ohnehin auch so genug. Wir geben zurück in den Präsentationsraum.

LABOR DES GRAUENS

„You were killed" – du wurdest getötet. Die drei Worte auf dem blutroten Bildschirm verraten das Offensichtliche: Das affenartige Mutantenwesen hat Mulkeys Alter Ego niedergestreckt – bereits zum zweiten Mal! „Ich behaupte jetzt einfach, dass ich gerade auf dem superharten Schwierigkeitsgrad spiele", schickt er mit einem Augenzwinkern zu seinen Zuschauern und versucht es erneut. Seine Spielfigur Michael Becket treibt sich in einem Fabrikkomplex mit Laboren herum. Auch hier hat der Horror bereits Einzug gehalten. Am Boden liegen Leichen, überall klebt Blut und die bereits erwähnten

Hauptsache, der Anzug passt

Kleider machen Leute, heißt es bei Gottfried Keller. Doch Kleider machen nicht nur Leute, sondern auch stark. Zumindest wenn Sie in eine „Replica Elite Power Armour" schlüpfen.

Wir durften den Replica-Kampfanzug in den Straßen der Stadt Auburn ausprobieren. Nachdem die zwei Bewacher ausgeschaltet waren, gehörte die Rüstung uns allein. Sobald Sie in dem Gerät sitzen, stapfen Sie wie ein Elefant durch den Porzellanladen. An den Armen sind zwei Schnellfeuer-Gewehre befestigt, die die meisten Gegner im Handumdrehen kleinbekommen. Am besten kurz mit dem Achtfach-Zoom vergrößern, dann treffen Sie garantiert. Hartnäckigere Gegner erledigen Sie mit einem Raketensatz, den Sie per Knopfdruck ebenfalls verschießen dürfen. Cool!



»Von Mech Donald's bekommen Sie gleich etwas zwischen die Zähne.«

So ähnlich wie dieser Gegner sieht Ihr Exoskelett von außen aus.



Und das sehen Sie, wenn Sie drin sitzen. Der Rauch stört die Sicht extrem.

INTERVIEW

„MANCHE SIND ZIEMLICH EKLIG."



John Mulkey zeigt uns, was Furcht ist.

Familienvater John Mulkey arbeitet als Leitender Spieldesigner bei Monolith an *Project Origin*, verrät nichts über den geplanten Mehrspieler-Modus, nennt aber ein paar andere schmutzige Details.

PC ACTION In *F.E.A.R.* war es sehr beeindruckend, dass die Feinde beispielsweise eine Couch umgeworfen haben und dahinter Deckung bezogen. Was für Dinge dürfen wir in *Project Origin* von der künstlichen Intelligenz erwarten?

John Mulkey: Das haben wir definitiv erweitert. Die KI ist jetzt noch besser in der Lage, die Bedingungen ihres Umfeldes zu verstehen und zu nutzen. [...] Der Spieler versteckt sich zum Beispiel hinter einer Säule und feuert auf einen Gegner. Dann hört man diesen, wie der seinem Kollegen zuruft: ‚Er ist hinter der Säule!' Sie wissen, wo du bist, was wirklich, wirklich cool ist. Der andere Aspekt bezieht sich darauf, dass die KI auf den Spieler reagiert. Das Handeln der KI basiert auf den Entscheidungen des Spielers, aus welcher Richtung er angreift oder was er generell unternimmt. Es funktioniert nicht wie in anderen Spielen, dass man spielt und immer wenn man den gleichen Punkt erreicht, die KI auf die gleiche Art und Weise wie beim vorherigen Durchlauf reagiert. All diese Dinge sollen dem Spieler das Gefühl geben, gegen echte Kontrahenten zu kämpfen.

PC ACTION Wir haben bisher noch kaum etwas von der Handlung gehört. Wird es hart, dem Geschehen zu folgen, falls man den Vorgänger nicht kennt?

John Mulkey: Wir schlagen da zwei Wege ein. Wenn man *F.E.A.R.* gespielt hat, dann wird man mit *Project Origin* ein sehr facettenreiches Spiel bekommen, indem sich vieles auf den ersten Teil bezieht. Das wird großartig, weil alles dadurch deutlich an Tiefe gewinnt. Wenn sich aber jemand an *Project Origin* setzt, der *F.E.A.R.* nicht kennt, bieten wir ihm immer noch eine eigenständige Spielerfahrung und viel Spaß.

PC ACTION Welche Charaktere aus *F.E.A.R.* tauchen auch in *Project Origin* auf?

John Mulkey: Nicht viele, denn das Spiel startet ungefähr 30 Minuten vor dem Ende des ersten Spiels. Der Spieler jagt als Michael Becket mit einem Militärtrupp Genevieve Aristide, die Präsidentin von Armacham Industries, diejenige, die verantwortlich für Almas Wiedererwachen ist. Sie hat Projekt Origin neu gestartet, sie hat alles vorangetrieben. Also 30 Minuten vor dem Ende des Vorgängers erfährt der Spieler des ersten Teils all diese verrückten Dinge, die vorgehen, versucht Harlan Wade aufzuhalten, der Almas befreien will. Das misslingt und man muss die Anlage zerstören und das Mädchen stoppen. Das Ganze endet in dieser gewaltigen Explosion, die die ganze Stadt hochjagt. In *Project Origin* geht man zu Beginn zu Genevieve Aristides Haus, um sie festzunehmen. Dann kommen allerdings Armachams eigene Leute hinzu, die ebenfalls versuchen, die Dame zu erwischen und alle Verbindungen zu dem Unglück zu beseitigen. Man tritt gegen sie an und während der Mission passiert die Explosion aus dem ersten Teil. Alles gerät ins Chaos, Alma wird befreit und es bleibt einem selbst überlassen, damit fertig zu werden. Es ist eine direkte Fortsetzung der Geschichte des Vorgängers, aber aus einer anderen Perspektive.

PC ACTION Interessant, doch das beantwortet nicht die Frage.

John Mulkey: Argh, du hast mich erwischt. Genevieve Aristide ist aus dem ersten Spiel. Harlan Wade hat ein paar „Nach Tod"-Auftritte, weil er ja im Vorgänger gestorben ist. Und Alma natürlich, sie hat ja alles kontrolliert. Mehr fallen mir nicht ein.

PC ACTION Abgesehen von dem Lasergewehr – welche neuen Waffen dürfen wir erwarten?

John Mulkey: Den Flammenwerfer! Das wird nett, weil man damit Gegner in Flammen setzen kann. Nur Spaß! Es wird ein Mix aus dem heutigen Militärarsenal. Und dann noch, wie schon im ersten Spiel, ein paar eingeworfene futuristische Sachen. Wir haben den Laser und den Flammenwerfer. Aber mir wurde verboten, über alle Waffen zu reden. Ich muss mich also etwas zurückhalten. Wir bringen auch das Nagelgewehr wieder und rüsten es noch ein wenig auf. Irgendwie mögen es manche Leute richtig gern, andere mit Nägeln an die Wand zu pinnen.

PC ACTION Dann stelle ich jetzt noch die wichtigste Frage.

John Mulkey: Oh...kay.

PC ACTION Gibt es Brüste in dem Spiel?

John Mulkey: Ja.

PC ACTION Und sind sie gut?

John Mulkey: Naja, manche sind ziemlich eklig. Aber manche sind auch wirklich gut.

Monster springen wieselflink an Möbeln und Decke entlang durch die Gänge. Als eines der Viecher Becket anfällt, schlägt er mit der Faust zu. Mitten ins Gesicht. Immer und immer wieder, bis es sich nicht mehr bewegt. Genauso wie wir es am liebsten mit Xavier Naidoo machen würden. Das Scharmützel hat Energie gekostet. Die zackige Herzfrequenzlinie im Helmdisplay ist gelb verfärbt. Bei Rot wird es kritisch. Die Durchsage einer weiblichen Computerstimme dringt an unsere Ohren: „Die Abschottung wurde durchbrochen. Die Zugriffsbeschränkung ist unwirksam." Die Aufgabe des Spielers ist es, an einer Armacham-Workstation besagte Sperre für einen Zellenblock zu überschreiben, um in den nächsten Abschnitt vorzudringen. In dem Spielabschnitt fehlen übrigens noch viele Geräusche und auch an anderen Details wird geschraubt. „Zuerst wollten wir ein stabiles Spiel schaffen", erzählt Mulkey. „Erst als wir das sichergestellt hatten, begannen wir, diese spannenden, aufregenden, schockierenden Momente einzubauen. Es fängt gerade erst an, sich richtig gut anzufühlen."

RÜSTZEUG

Als wir Mulkey zusehen dürfen, wie er in der sogenannten „Replica Elite Power Armour" (siehe Kasten links oben) einen Gegner nach dem anderen wegputzt, sind wir schwer begeistert. Sogar kleine Mauern halten den je 300 Schüssen der zwei Maschinenkanonen-Arme der Rüstung nicht stand. Oder spätestens dem Raketenbündel, das wir mit der sekundären Feuerfunktion verschießen. Das Gerät erinnert uns stark an das Exoskelett aus der Endszene von *Aliens*, als Ripley die Alien-Königin ins All befördert. Hach, die gute, alte Zeit. Als wir dann später selbst bei *Project Origin* in die „Power Armour" klettern, wandelt



»Jetzt übertreib mal nicht, so schlimm stinkt er nun auch nicht!«

Feinden mit Flammenwerfern sollten Sie mit äußerster Vorsicht begegnen.



»Mit 15 ein Muss: Sofaführerschein.«

Ein Feuergefecht mit zwei Armacham-Sicherheitsleuten. Das Schöne am Spiel: Gerade innerhalb von Gebäuden geht fast alles zu Bruch.

sich die Euphorie in Ernüchterung: Mit dem Gerät stampft man ja schwerfälliger umher als Reiner Calmund nach der Besteigung des Mount Everest! Und die Maschinenkanonen ballern auch erst leicht zeitversetzt los – realistisch, aber irgendwie unschön. Doch vor allem der Rauch macht uns zu schaffen. Ein paar Granaten und Schüsse und schon steht eine mit den Augen undurchdringliche weiße Wand auf dem Bildschirm. Ein Renner für die Blindenwerkstatt, aber für einen Ego-Shooter doch etwas deplatziert. Auf Nachfrage geben die Entwickler zu, dieses Manko bereits bemerkt zu haben und es noch einmal überarbeiten zu wollen. Puh.

WIEDERHOLUNG

Doch wo wir gerade bei Kritikpunkten sind: Es existiert derzeit keine Schnellspeicher-Funktion, sondern nur ein Speicherpunktsystem. Hallo? Speicherpunktsystem? Ganze Abschnitte noch mal spielen, um sich für den nächsten Abschnitt als würdig zu beweisen? Wir hatten gehofft, außer den *GTA*-Machern setzt niemand mehr auf diese antiquierte Methode, die Spielzeit künstlich zu verlängern. Zumindest optional sollte unserer Meinung nach auch die bequeme Schnellspeichertaste angeboten werden. Selbst der Speicherpunktfanatiker Crytek hat diesen Fehler bei *Far Cry* eingesehen und diese Option nachträglich per Patch integriert. Hoffnung besteht zumindest, denn wir konnten Monolith das Versprechen abringen, dieses Thema noch einmal auf die Tagesordnung zu setzen.

GAR NICHT BLÖD

Was wieder hervorragend funktioniert, ist die künstliche Intelligenz der Computergegner. Deren Verhalten ist schon jetzt besser, als es das von Ernst August Prügelprinz von Hannover jemals war. Da wir wie links beschrieben einige Stellen mehrmals anspielen „durften", nutzten wir die Gunst der Stunde, gleich mal das Verhalten der Feinde zu prüfen. Und siehe da, die Spielsituationen entwickeln sich tatsächlich jedes Mal anders. Es ist schön zu sehen, wie die Kerle versehentlich in Schwimmbecken tappen oder Tische umwerfen, um dahinter in Deckung zu gehen. Dabei rufen Sie sich Sätze wie „Runter!" oder „Geh in Deckung!" zu. Sehr dynamisch das Ganze. Sie dürfen übrigens mit einem kräftigen Tritt ebenfalls die Umgebung in einen Schutzwall verwandeln oder unter Tische krabbeln. Wirklich gebraucht haben wir diese Option allerdings nicht. *Project Origin* scheint nach diesen Eindrücken sehr eng an den Vorgänger anzuknüpfen. Wie gut, wissen wir vermutlich erst, wenn wir die Geschichte im Ganzen genießen dürfen. Wir freuen uns bereits drauf. Joachim Hesse

Info: projectorigin.warnerbros.com



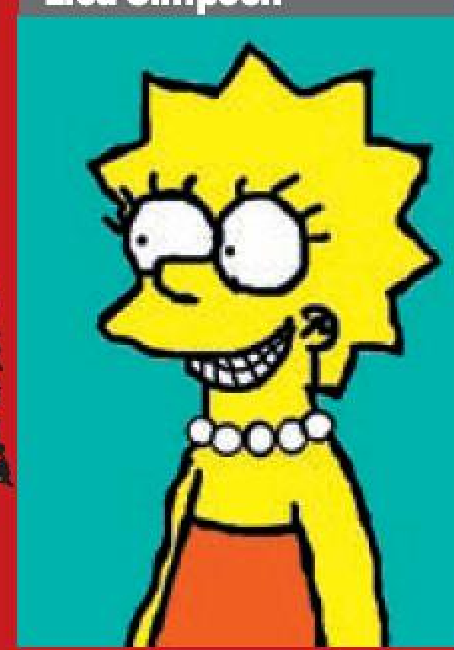
»Die neue Attraktion im Cirque du Soleil: der Abseiltänzer.«

Was sollen wir dazu noch groß sagen? *Moorhuhn Jagd* mit stationären Geschützen ist einfach nur gut.

Kindergarten

Alma ist ein böses Mädchen. Doch damit ist sie in guter Gesellschaft. Urteilen Sie selbst!

Lisa Simpson



Sie hat gute Noten, spielt ein Musikinstrument, ist nett und sozial engagiert. Mit anderen Worten: Sie ist einfach das Letzte. Kein Wunder, dass sich nur Versager wie Brillenschlange Milhouse in sie verlieben. Da die Dame noch auf Fleisch verzichtet, steht sie sinnbildlich für alles Schlechte in dieser Welt. Und weil sie als Zeichentrickfigur nie älter wird, wird sie uns nerven, bis wir alt und grau sind.

Joy Gruttmann



2004 war ein furchtbares Jahr. Nicht nur dass man unzählige betrunkene Griechen als neue Fußball-Europameister auf den Straßen von Deutschlands Innenstädten begrüßen musste. Nein, dann kam auch noch Joy Gruttmann und jeder Radiosender dieser Welt spielte ihr Lied „Schni Schna Schnappi" bis auch dem letzten normalen Menschen Blut aus den Ohren lief.

Die Schwester



Gut, zugegeben, das waren wirklich schlimme Beispiele für nervige kleine Mädchen. Doch Hand aufs Herz: Was gibt es Diabolischeres als die eigene kleine Schwester? Okay, zwei eigene kleine Schwestern vielleicht. Aber ehrlich: Wer eine kleine Schwester hat, kann nur hoffen, dass die Eltern einen abschließbaren Keller haben und nicht oft zu Hause sind. Und wieso bekommt das Balg eigentlich immer, was es will?

Project Origin

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Monolith/Warner Bros. Interact.
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Doom 3

THE UNDERTAKER HESSE



Als bekennender Liebhaber des Ego-Shooters *F.E.A.R.* habe ich mich natürlich mit Freude auf die ersten spielbaren Levels des Nachfolgers gestürzt. Und auf das kalte Buffet, doch das ist eine andere Geschichte. Als sich Armacham-Sicherheitsleute aus einem Hubschrauber in das Penthouse von Miss Aristide abseilen, fühle ich mich wieder wohl. Die Grafik wirkt diesmal an einigen Stellen deutlich bunter als im Vorgänger. Doch es gibt eine unangenehme Parallele zu Victoria Beckham: So richtig toll sieht sie nicht aus. Ich bin gespannt, was sich bis Herbst noch tut.



Hauptcharakter Marcus Fenix feuert aus allen Rohren, als das riesige Alien – ein Brumak – mit dem Transporter kollidiert.

»Ralf Möller ist das neue Zugpferd der Uschi-Glas-Körperpflegeserie.«

GEARS OF WAR 2

Das ist ja Ungeheuer!

AUF DVD VIDEO

„Keine halben Sachen machen!" – wer ein Kettensägengewehr in den Händen hält, lacht über diesen Spruch!

Es ist ein herrlicher Tag. Der Himmel ist blau, am Gebirgspass zwitschern die Vögel und das Wetter lädt geradezu ein, sich seinen Fotoapparat zu schnappen und das örtliche Schwimmbad auszukundschaften. Plötzlich fängt die Erde an zu beben und alle silikongeschwängerten Fantasien sind mit einem Mal wie weggewischt. Ein Monstrum von Fahrzeug rollt donnernd durch die Szenerie. Das Gefährt, ein sogenannter Derrick, erinnert an einen riesigen Transporter, der seinen letzten Schliff einer bekannten MTV-Sendung verdankt. Das Dach ist eine Plattform, auf der ein Soldat steht – Marcus Fenix. Die Ansicht wechselt in dessen Schulterperspektive. Plötzlich bricht die Hölle über den Konvoi herein: Raketen gehen krachend nieder und holen einen Helikopter vom Himmel. Eine Handvoll Reever – an *Matrix*-Roboter erinnernde Flugeinheiten – nutzt die Verwirrung und fällt über die Soldaten her. Marcus geht schwungvoll in Deckung und schickt die Hollywood-Plagiate auf direktem Weg Richtung Hades. Zeit zum Durchatmen ist nicht. Menschenähnliche Locust-Außerirdische versuchen, den Derrick zu entern. Als die ersten Möchtegernpiraten aufsetzen, fackelt Mr. Fenix nicht lange. Mit Wucht rammt er dem ersten Gegner sein Kettensägengewehr bis zum Anschlag in den Rücken und macht kurzen Prozess mit der hässlichen Pixel-Ansammlung. Der andere Alien reagiert schneller: Funken sprühend verkeilen sich zwei Kettensägen in der Luft. Sekundenlang ist unklar, wen gleich das einschneidende Erlebnis trifft. Nachdem zwei Körperhälften klatschend vor Marcus Füße fallen, blickt der Verfasser dieser Zeilen an sich herab. Erstaunt stellt er fest, dass ihm allein vom Anschauen des Vorschau-Videos drei neue, männliche Brusthaare gewachsen sind!

Integrationsprobleme



Epic-Vizepräsident Mark Rein versuchte, für PC-Spieler beschwichtigende Worte zu finden.

Epic Games gehört auf der Spielplattform PC zu den Branchen-Urgesteinen. Doch wie lange entwickeln die Väter der *Unreal*-Serie noch für den Rechner?

„Momentan laufen auf dem PC Dinge wie *Sims* und *World of Warcraft* oder Web-Spiele. Klick drauf und spiel es. In diese Richtung entwickelt sich der PC gerade. Also spielt der PC für mich nur die zweite Geige. Er ist zwar wichtig, aber Top-Titel für Konsolen zu entwerfen, ist für uns im Moment am wichtigsten", sprach Epic-Designer Cliff Bleszinski und machte sich damit quasi über Nacht zum Buhmann der eloquenten PC-Spieler-Gemeinde. Eine beschwichtigende Antwort folgte prompt aus den eigenen Reihen. Epic-Vizechef Mark Rein äußerte sich wie folgt: „Oh, er ist ein Idiot (Cliff Bleszinski). [lacht] Nein, er ist ein toller Kerl. Aber Cliff ist eben für Konsolen-Spiele zuständig. Er ist beim Epic-Konsolen-Team, dessen Hauptaufgabe es ist, Konsolen-Spiele zu entwickeln." So weit alles in Butter, meinen Sie? Von wegen! Kurze Zeit später gab Epic-Präsident Tim Sweeney seinen Senf dazu. Seine harte Botschaft: „Konsolen überholen den PC! Der PC ist für alles gut, aber nicht zum Zocken!" Autsch, das sitzt! Doch wir geben zunächst Entwarnung. Grund für die internen Streitigkeiten ist der amerikanische Trend zu integrierten Grafikchipsätzen. Diese Komponente ist einfach nicht dafür geeignet, Titel wie *Crysis* wiederzugeben. In Europa sieht die Sache aber anders aus. Darum sind wir guter Dinge, auch in den nächsten Jahren Epic-Titel mit Maus und Tastatur spielen zu können. So Gott und die Entwickler es wollen!



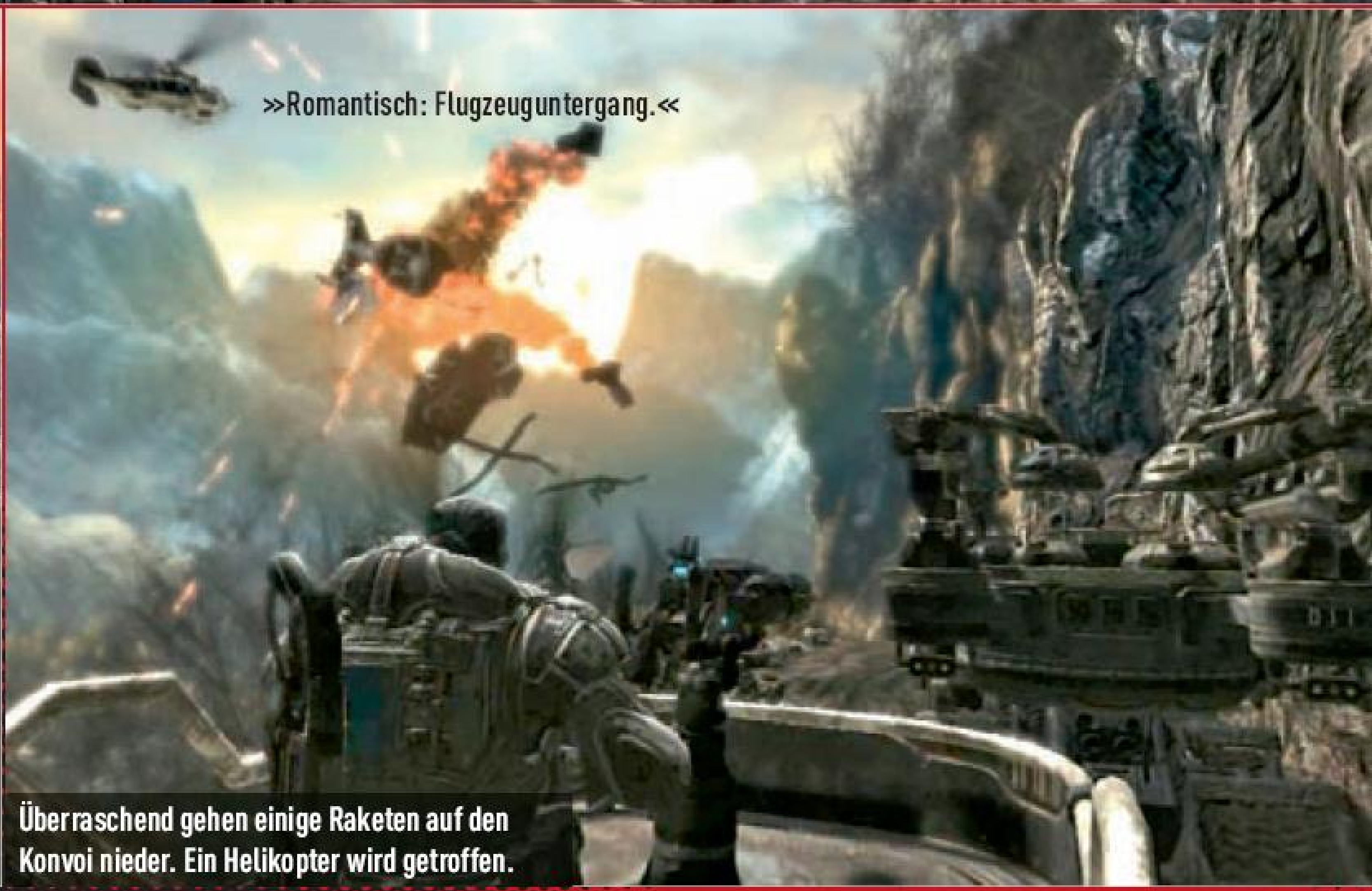
»Hat das Lkw-Ziehen beim Strongman-Cup abgelöst: Panzer-Tragen.«

Das Geschoss der Alien-Kanone verfehlt nur knapp die zwei Soldaten im Vordergrund.



»Schmerzhaft: Kettensägen-Massage.«

Brutal: seinem Widersacher schwungvoll das Kettensägengewehr in den Rücken rammen.



»Romantisch: Flugzeuguntergang.«

Überraschend gehen einige Raketen auf den Konvoi nieder. Ein Helikopter wird getroffen.

BESUCH DEN LOCUST

Ja, die ersten Spielszenen von *Gears of War 2* sprechen PC ACTION-Redakteure direkt an: Sie sind roh, blutig und nur für Erwachsene geeignet. Doch worum geht es eigentlich? Ist die Handlung des indizierten Vorgängers an Ihnen vorbeigegangen? Keine Panik! Ihre favorisierte Toilettenlektüre lässt Sie nicht im Stich und fasst die bisherige Story in drei knappen Sätzen zusammen: 1.) Dem fiktiven Planeten Sera entsteigt die Alienbrut der Locust. 2.) Die Menschen auf der Oberfläche des Planeten passen nicht in das locustianische Weltbild und müssen ausradiert werden. 3.) Das grob geschätzt drei Meter große, Sprüche klopfende Anabolika-Denkmal Marcus Fenix wird in den aktiven Dienst geholt, das Blatt wendet sich schlagartig und die Menschheit gewinnt den Krieg – fast! *Gears of War 2* treibt die Geschichte hier nahtlos voran: Die am Ende des Vorgängerteils im Erdinneren gezündete Bombe radierte längst nicht alle Locust aus. Die verbliebenen Feinde gruppieren sich neu und finden eine Möglichkeit, ganze Städte im Erdreich versinken zu lassen. Da jetzt ihre letzten Zufluchtsorte in Gefahr sind, entschließen sich die Menschen zu einem radikalen Schritt: Die Siegesfeier wird abgeblasen und der Krieg im Wohnzimmer des Feindes fortgeführt. Womit wir wieder bei der ersten Szene wären: Riesige Derricks transportieren Soldaten ins Locust-Gebiet und schießen diese dann in die unterirdischen Siedlungen. Lesern, die bei dieser Strategie jetzt mit der Stirn runzeln und anmerken, sie ist eventuell undurchdacht und selbstmörderisch, sei gesagt: Spielentwickler bauen selten auf Handlungen, die ein intaktes Gehirn voraussetzen – der österreichische Spielemarkt ist einfach zu wichtig.

BEZIEHUNGSKRISE

Damit die Geschichte mehr Komplexität und Tiefgang er-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

In *Gears of War 2* erleben Sie Horror, Schicksalsschläge und echte Männerfreundschaften. Kann das echte Leben da überhaupt mithalten?

Feinde zerstückeln



Seit Äonen schwingen tapfere Flanellhemd-Träger ihre Äxte und Kettensägen, damit die Rasse der Bäume nicht über Nacht die Weltherrschaft erlangt. Harz und Späne sind nichts für Weicheier!

Seine Frau verlieren



Nebencharakter Dominik Santiago verliert seine Frau. Im echten Leben geht das auch. Man halte sich nur an die 3 Ps: Pleite gehen, Potenz verlieren und Putzfrau anbaggern (Reihenfolge ist beliebig).

Mit einem Freund kopu ... kooperieren



Gears of War 2 spielen Sie mit einem Freund durch. Das Spiel des Lebens lässt sich ebenfalls mit einem Kumpel bewältigen. Allerdings könnte Papa dann den Kontakt einstellen.

Technik, die begeistert!

Mehr als ein Jahr hat sie nun schon auf dem Buckel, die *Unreal*–Engine 3. Hübsch ist sie immer noch, keine Frage. Aber mal ehrlich: Es versteht sich doch quasi von selbst, dass sich Mr. Fenix und Locust in einer aufpolierten Optik die Ehre geben.

PC ACTION-Redakteure interessieren sich für alle Arten von technischen Verbesserungen. Unsere raketengetriebenen Lamborghini statten wir regelmäßig mit den neuesten Kaffehaltern aus, unsere Praktikantinnen kriechen wegen ihrer exorbitanten Zahl künstlicher Brüste auf allen vieren und die NASA schielt neidisch auf Kollege Brehme und dessen Patent auf seinen karbonverstärkten Bürostuhl. Kein Wunder, dass wir richtig heiß auf die feinen Neuerungen sind, die Epic der *Unreal*-Engine 3 verpasst! Zum Beispiel bekommen Charaktere durch eine verbesserte Belichtung und eine ominöse neue Filter-Technik – genannt Ambient Occlusion (räumliche Verdeckung) – schönere und kontrastreichere Schatten. Wie? Das finden Sie öde? Technische Fachsimpelei ist etwas für Leute, die zu wenig Pickelwasser benutzen und ihre Brillengläser mit Pflastern zusammenkleben? Hier die vier männlichsten Info-Batzen:

1.) Zerstörbare Umgebungen! Finden wir natürlich super. Wo wir hobeln, sollen Späne fallen.

2.) Wasser sieht jetzt noch fetter aus! Bei Wellenschlag brechen sich die Echtzeitspiegelungen der Umgebung. Zudem reagiert Wasser dynamisch auf Bewegungen. Männlich!

3.) Spaß in der Gruppe: Statt nur sechs Außerirdische schafft es die verbesserte Engine jetzt, mehr als 100 Gegner gleichzeitig ruckelfrei darzustellen.

4.) Seit Beginn der *Tomb Raider*-Serie warten wir drauf, jetzt ist es endlich so weit: Weiche Körper lassen sich physikalisch korrekt simulieren. Das Leben ist schön!



Marcus Fenix ist der Hauptcharakter von *Gears of War 2*. In seinen Händen hält er das bei Fans beliebte Kettensägengewehr.



Zwei Derricks fahren nebeneinander her. Locust-Truppen versuchen, dabei überzusetzen.



>>Amors Wege sind unergründlich: Zwischen den beiden hat es gefunkt.<<

Locust nutzen auch die Waffen der Menschen. In diesem Fall wehrt der Außerirdische den Kettensägenangriff von Marcus ab.

Da siehst du rot!

Es spritzt, quillt und hinterlässt hässliche Flecken. Die Rede ist nicht von Danny DeVito, sondern vom virtuellen Saft, den die USK gar nicht gern sieht: Blut!

Gears of War 2 geizt nicht mit rotem Pixelsaft. Chefdesigner Cliff Bleszinski verriet vorab einige blutige Details: Gegner lassen sich von der Zehe bis zum Kopf zersägen, Außerirdische versuchen wegzukriechen, wenn sie zwar am Boden liegen, aber noch nicht tot sind, und der bei Fans beliebte, kombinatorische Einsatz von Stiefel, Körperkraft und weichem Alien-Schädel ist auch eine Möglichkeit. Heftig! Darum befürchten wir, dass die USK einer Jugendfreigabe ähnlich abgeneigt ist wie Koch-Koryphäe Hannibal L. einem grünen Salat.



Zwiespältige Angelegenheit: mit der Säge Monster zerschneiden.

hält, verpflichtete das amerikanische Entwicklerstudio den Comic-Künstler und Schriftsteller Joshua Ortega. Der hat sich ein hohes Ziel gesteckt: Er will nicht nur viele offene Story-Fragen klären, sondern auch den Spieler durch die Handlung emotional berühren. Emotional? Berühren? Ein paar unserer Leser kennen sicher bereits eines der beiden Wörter aus einer *Bravo* und befürchten nun zu Recht: Die düstere Kriegshandlung rund um Marcus Fenix bekommt eine Beziehungskiste verpasst!

AUF BRAUTSCHAU

Dominik Santiago ist der Waffenbruder und beste Freund von Marcus Fenix. Beide sind Teil des Delta-Squads, der gefährlichsten Einheit der menschlichen Streitkräfte. Was im Vorgängerspiel nur grob angerissen wurde, baut Comic-Guru Joshua Ortega konsequent aus: Dominik ist auf der Suche nach seiner verschollenen Perle Marie. Der Verlust seiner Frau ist gleich doppelt so schlimm, da Dominik schon seine zwei Kinder durch die Invasion der Locust verloren hat. Mit wem also die ganze freie Zeit verbringen? Sie merken es schon: Die Suche nach Marie wird der Hauptbewegrund für das Delta-Squad sein, den Locust einen unfreundlichen Besuch abzustatten. Freunde halten eben auch in Kriegszeiten zusammen!

KOOPERIER MIT MIR

Dass echte Freundschaften ewig halten, sollten Sie sich hinter die Löffel schreiben! Denn immerhin dürfen auch Sie Ihren besten Freund in den Krieg zwischen Menschen und Locust schleifen. Epic verriet dies bereits im Vorfeld und Fans fühlen sich in ihren feuchtesten Träumen bestätigt: *Gears of War 2* erhält eine kooperative Kampagne. Zur genauen Spielerzahl äußerte man sich bisher noch nicht. Einige dubiose Quellen munkeln von einem geplanten Vier-Spieler-Koop-Modus. Was andere nur hinter vorgehaltener Hand flüstern, sprechen wir laut aus: Es könnte EVENTUELL, unter günstigen Umständen, MÖGLICHERWEISE einen VIELLEICHT geplanten Vier-Spieler-Koop-



»Da platzt dir der Kraken!«

Heulend rauscht eine Flugeinheit – ein Reever – vorbei. Ein gezielter Schuss schaltet den Fahrer und so das ganze Gefährt aus.



Marcus legt an, zielt und feuert auf den Brumak. Dieser wiederum wundert sich über die vielen stechenden Mücken.

»Sucht Rad: Doping-Sünder Jan Ullrich.«



Ein Locust wird von Marcus' Mündungsfeuer angestrahlt – die neue Belichtungstechnik kommt dabei gut zur Geltung.

Modus geben. Jetzt soll noch mal einer sagen, die PC ACTION sei kein Informationsmedium!

AUF DIE TECHNIK KOMMT ES AN

Damit der Titel bis zur Veröffentlichung noch ansprechend aussieht, tüftelt, schraubt und feilt Epic im Vorfeld ordentlich an der *Unreal*-Engine 3. Davon konnten wir uns bereits während einer Technik-Demonstration überzeugen: Dank höherer Polygonzahlen kriegen Charaktermodelle jetzt noch mehr Details spendiert, eine neue Belichtungstechnik sorgt in den richtigen Momenten für eine hollywoodreife Atmosphäre und die dynamischen Wassereffekte sind so ansprechend gestaltet, dass sie bei längerer Betrachtung den Wunsch nach einer Toilette wecken. Fein! Trotzdem fällt uns schon beim Betrachten der ersten Spielszenen auf, dass der grafische Stil ähnlich farbarm daherkommt wie eine ostdeutsche Plattenbausiedlung. Wir hoffen auf Nachbesserung seitens Epic. Grund zur Freude gibt es dennoch: Die verbesserte *Unreal*-Engine wird zerstörbare Umgebungen bieten. In einem Demonstrationslevel zerlegte Hauptcharakter Marcus mit einem Dynamit-Bogen einen kompletten Raum. Holz splitterte realistisch, Betonwände offenbarten unter dem Druck einer Explosion ihr Metallgerippe und Trümmer türmten sich auf dem Boden. Im Nachhinein konnten wir uns des Eindrucks nicht erwehren, dass Fleischklops Meat Loaf einen Braten gerochen und sich den Weg dorthin freigekämpft hat. Inwieweit Sie aber das zukünftige Schlachtfeld zerlegen können, lässt sich jetzt noch nicht abschätzen.

SEI NICHT SO BRUTAL!

Ebenso ungewiss ist die Frage, ob der Shooter aus Übersee überhaupt seinen Platz auf deutschen Festplatten finden wird: Der Vorgänger bekam zwar eine Umsetzung für den PC verpasst, diese wurde aber nie im Land der Dichter und Denker veröffentlicht. Für den Nachfolgetitel, der in Sachen Brutalität noch mal eine blutige Schippe drauflegen will, ist das kein gutes Omen! Zudem scheint man sich im Hause Epic selber nicht einig darüber zu sein, ob der PC auch zukünftig eine geeignete Plattform für die eigenen Spiele darstellt (mehr dazu im Kasten „Integrationsprobleme"). Bevor jetzt jedoch Ihre Tränen auf diese Seiten tropfen, erinnern wir Sie noch mal: Ein letztes Wort zu diesem Thema ist noch nicht gesprochen! Auch der Vorgänger war ursprünglich nur als Xbox-360-Titel angekündigt. Mit dem finanziellen Erfolg kam dann aber prompt die PC-Fassung.

MACH'S BESSER

Der neue Teil steht jetzt schon auf unserem Wunschzettel. Allerdings nur, wenn Epic bis zur Veröffentlichung noch einige kleine Schönheitsfehler ausbügelt. Wir wünschen uns beispielsweise einen abwechslungsreicheren Spielablauf. Zwar wird das Geschehen immer wieder von optisch eindrucksvollen Bossgegnern aufgelockert, trotzdem verbringt man die meiste Zeit nur mit Stellungskämpfen. Von einem Nachfolger versprechen wir uns mehr! Wir wollen mit einem Feuer spuckenden Monstertruck ganze Locust-Armeen platt walzen! Wir möchten nicht für die Freiheit, sondern für kurvenreiche Babes kämpfen – also her mit den Pin-ups in Nöten! Und die ganze Zeit muss natürlich „Highway to Hell" aus dem Autoradio scheppern. Ob sich unsere Wünsche erfüllen, erfahren wir im November 2008. Zumindest soll dann wenigstens die Xbox-360-Fassung im Laden stehen. Alexander Wenzel

Info: www.gearsofwar.com

Gears of War 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Epic Games/Microsoft
ERSCHEINT	Nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Stranglehold, Kane & Lynch

ALEXANDER WENZEL

Eines steht bereits im Vorfeld fest: Eimerweise Blut und zersägte Monster sind nichts für Kinder! Die sehen sich lieber im Vormittagsprogramm an, wie sich Wile E. Coyote bei der Jagd nach dem Road Runner alle Knochen bricht und sich schon in der nächsten Szene wieder lustig in das nächste Suizid-Abenteuer stürzt. Wir Erwachsenen sind dagegen jetzt bereits auf den martialischen Zukunftskrieg mit herber männlicher Grundnote gespannt. Ob der Titel allerdings in deutschen Landen erscheint, entscheidet am Ende Microsoft – nachdem die USK geprüft hat.



Ein Krieger der Hordenfraktion und ein Paladin der Allianz duellieren sich auf einem Abhang im neuen Gebiet Heulender Fjord.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

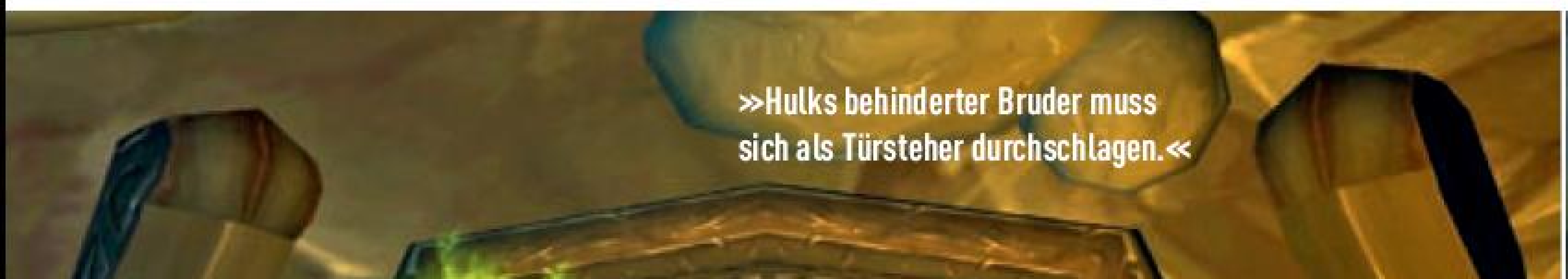
Lich am Ende des Tunnels

AUF DVD
VIDEO

Und er lebt doch: Der untote Lich-König Arthas, Anti-Held der zweiten *WoW*-Erweiterung, meldet sich nach fast einjähriger Funkstille zurück. Nach Ankündigung des zweiten Add-ons zum Online-Rollenspiel *World of Warcraft* im August vergangenen Jahres war die Freude unter den zehn Millionen Anhängern riesig. Es konnte keiner ahnen, dass es so lange dauern würde, bis Blizzard den Lich-König mal wieder aus seinem eisigen Gefängnis lässt. Anfang Mai lud uns der Spielehersteller ins kalifornische Irvine ein, um uns die neue Firmenbüros und die aktuelle Fassung des Spiels zu präsentieren. Leider war das ein eher zweifelhaftes Vergnügen, wie sich herausstellte.

AUF ZUM KÖNIGSMORD!

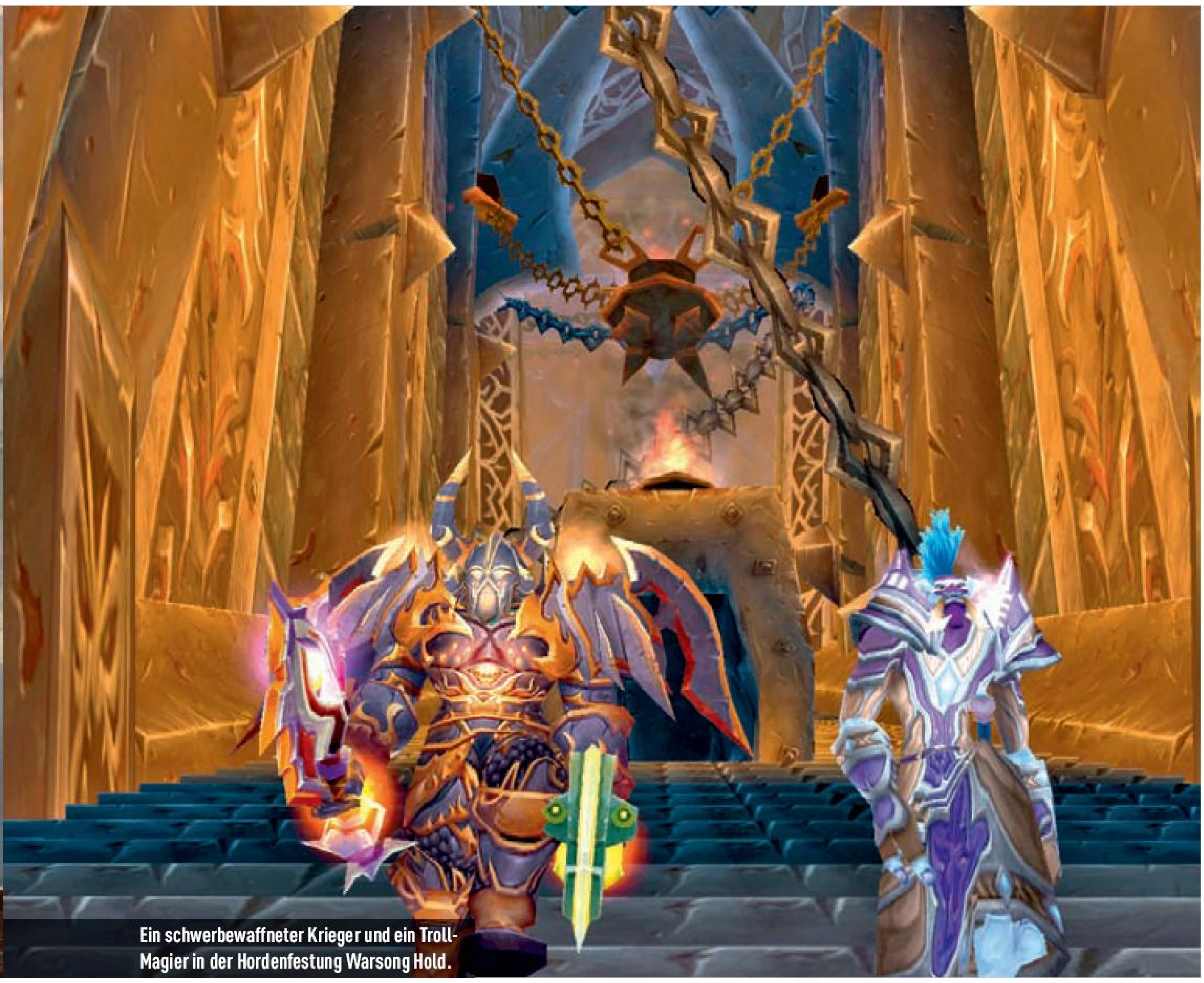
Eine ausgedehnte Spielsitzung stand für den Nachmittag auf dem Programm. Erst einmal baten uns die Blizzard-Jungs ins hauseigene Minikino, um uns im Schnelldurchgang durch die neue Spielwelt Nordend zu schleifen. Die eisige Insel im Norden der ursprünglichen *WoW*-Spielwelt wird vom Lich-König Arthas terrorisiert. Sie beginnen im Osten (Heulender Fjord) oder im Westen (Boreanische Tundra) des Eilands und arbeiten sich durch zehn Gebiete, bevor Sie in einer Schlachtzugsinstanz (abgeschlossener Level für zehn oder 25 Spieler) schließlich dem Oberbösewicht gegenüberstehen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Schließlich müssen Sie



Dieser Plague Eruptor bewacht den Eingang zu einer Kammer, in der ein Bossgegner wartet.



Das bedeutet Ärger: Ein Nachtelfen-Druide in Kampfhaltung schwingt seinen übergroßen Stab.



Ein schwerbewaffneter Krieger und ein Troll-Magier in der Hordenfestung Warsong Hold.

Der Tod ist nur der Anfang!

Mit der neuen Heldenklasse Todesritter beschreitet Blizzard ganz neue Wege. Wir verraten, was es damit auf sich hat.

Mit *The Burning Crusade* führte Blizzard zwei neue Völker (Draenei und Blutelfen) ein. Beim zweiten Add-on sorgt die neue Heldenklasse Todesritter für Abwechslung. Anders als ursprünglich angekündigt, sind die Voraussetzungen für die Erstellung dieses Charakters äußerst trivial. Dafür benötigen Sie lediglich eine beliebige Spielfigur auf Level 55. Der ebenfalls auf dieser Stufe startende Todesritter durchläuft ein paar Questreihen, in denen seine Fähigkeiten erläutert werden. Für die Anwendung von Zaubern benötigt der Todesritter Runen, die es in drei Sorten gibt: Blut, Eis, Unheilig. Welche Runenkombination Sie wählen, liegt bei Ihnen und beeinflusst, welche Fertigkeiten zur Verfügung stehen. Der Todesritter war im Rahmen der Veranstaltung nicht spielbar.



Der Todesritter trägt Plattenrüstung.

erst einmal die neue Höchststufe 80 erreichen und sich durch Aufträge und Instanzbesuche ordentliche Ausrüstung besorgen. Die Entwickler zeigten uns sechs der zehn geplanten Zonen und neue Missionstypen, die vor allem bei wiederholbaren Aufträgen für Abwechslung sorgen sollen. Ein Schwerpunkt bei Quests und Spieler-gegen-Spieler-Gefechten (PvP) wird der Kampf mit Fahrzeugen und Belagerungswaffen sein. Am Ende der Präsentation gab's einen kurzen Blick auf die neue Klasse in der *Lich King*-Erweiterung: den Todesritter. Mehr dazu im Kasten oben rechts.

MEHR FRUST STATT LUST

Danach durften wir endlich spielen und erlebten einen Nachmittag mit Licht und Schatten. Blizzard stellte uns viel zu schwach ausgestattete, vorgefertigte Charaktere zur Verfügung, mit denen selbst erste Aufträge eine Quälerei darstellten. Entsprechend war es kein Wunder, dass uns bei einem Besuch der beiden Einstiegsinstanzen Burg Utgarde und The Nexus Beute verwehrt blieb. Also ging's zurück zu den Einsteigermissionen. Anhand der Questbelohnungen, die wir in der kurzen Spielzeit einheimsten, lässt sich aber eines schon jetzt mit Sicherheit sagen: Wie bei *The Burning Crusade* werden durchschnittliche Spieler schon bald einen Großteil ihrer liebevoll zusammengestellten Ausrüstung austauschen. Ebenfalls enttäuschend: Bei allen Klassen hatte Blizzard die Talentbäume deaktiviert, da an diesen „gerade intensiv gearbeitet werde". Großes Kino! Zum Schluss noch eine Info, die in der heutigen Zeit nicht mehr ganz selbstverständlich ist: Für *Wrath of the Lich King* müssen Sie keinen neuen PC kaufen. Das zweite *WoW*-Add-on bietet keine grafischen Verbesserungen, nur neue Spielinhalte. Einen fixen Erscheinungstermin wollte uns Blizzard noch nicht nennen. Wolfgang Fischer

Info: www.wow-europe.com/wrath

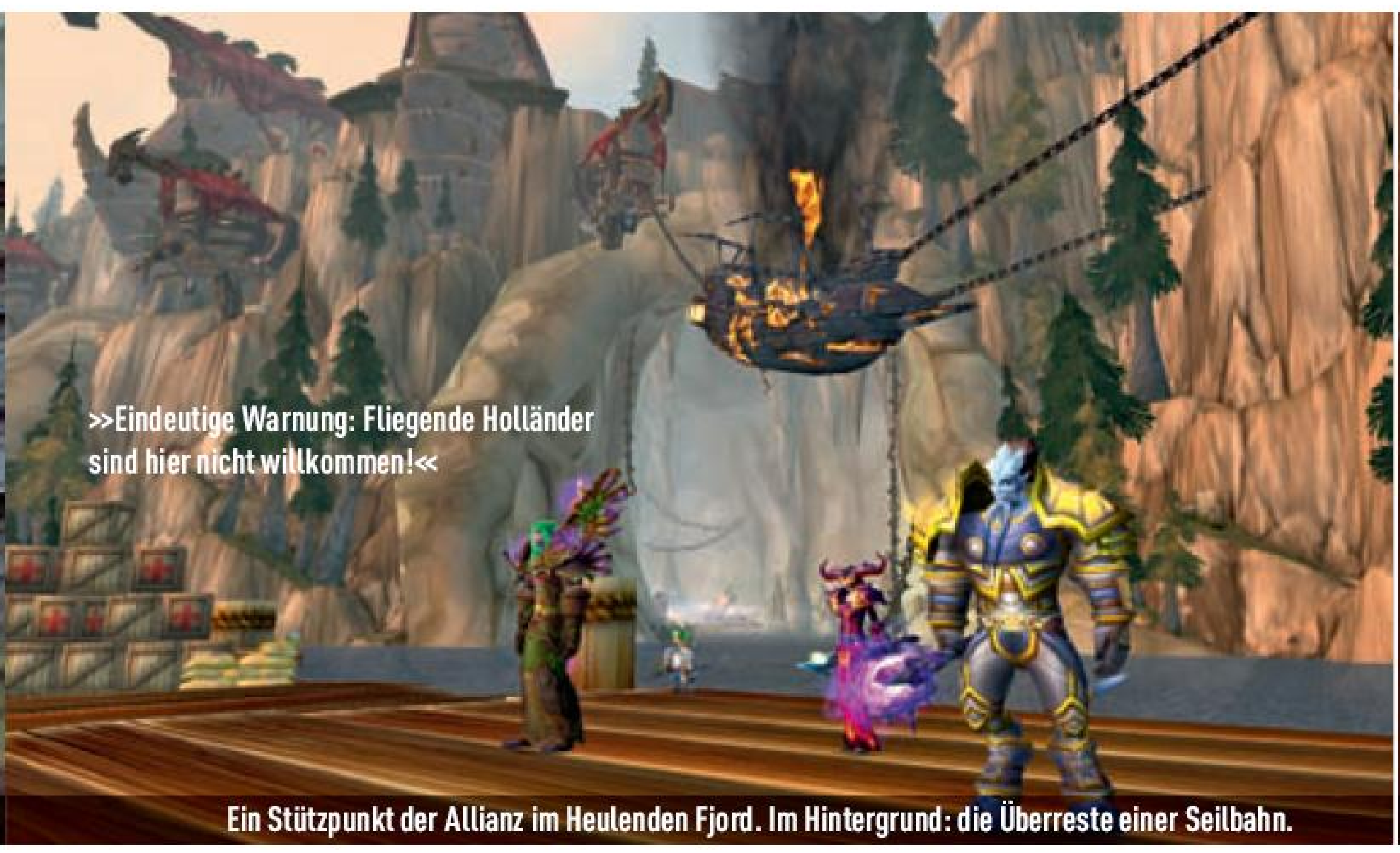
WoW: Wrath of the Lich King

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Age of Conan, EverQuest 2

WOLFGANG FISCHER



So heiß ich auf den Lich-König bin, so kalt hat mich der Besuch bei Blizzard gelassen. Das Drumherum war nett und auch die Präsentation der wichtigsten Spielelemente machte Laune. Die knapp vier Stunden Spielzeit haben meine Erwartungen an das Add-on aber nicht erfüllt, was jedoch nicht an der Qualität des Titels liegt. Ich hatte nur nicht das Gefühl, das Spiel unter optimalen Bedingungen anzutesten. Die anwesenden Journalisten kamen sich vor wie Versuchskaninchen, was unmöglich der tiefere Sinn dieser Veranstaltung sein konnte.



»Eindeutige Warnung: Fliegende Holländer sind hier nicht willkommen!«

Ein Stützpunkt der Allianz im Heulenden Fjord. Im Hintergrund: die Überreste einer Seilbahn.



Auch im brennenden Wäldchen namens Ember Clutch duellieren sich Horde und Allianz.



Mona hat – wie jeder Vampir – kein Spiegelbild, also hat ihr der Schlossherr kurzerhand eines gemalt.

»Steht gut im Futter: Miss Äthiopien.«

A VAMPYRE STORY

Die kann gut saugen!

Nicht immer retten Spielehelden gleich die ganze Welt. Vampirbraut Mona muss lediglich ihr Leben wieder in den Griff bekommen.

Sie riechen nach Mottenkugeln, pflegen fragwürdige Gewohnheiten und zeichnen sich durch massive Sonnenlicht- und Weihwasserintoleranz aus: die PC ACTION-Schreibsklaven tief im Inneren unseres Verlagsgebäudes ... und Vampire. Glücklicherweise kam bislang niemand auf die Idee, die zuerst genannte Gruppierung zum zentralen Thema in einem kommerziellen Adventure zu machen, die andere Spezies hingegen findet ihren Weg in das noch 2008 erscheinende *A Vampyre Story*. Der Erscheinungstermin ist mit Vorsicht zu genießen, hat das Abenteuer doch schon ähnlich viele Terminverschiebungen hinter sich wie der Duke. Immerhin haben wir das Teil mittlerweile in Aktion gesehen und uns vom morbiden Stil, den niedlichen Charakteren und der sauberen Umsetzung überzeugen können.

DU BIST SO ... ANDERS

Sie übernehmen in klassischer Adventure-Manier die Rolle der französischen Studentin Mona de Lafitte, die vom Blutsauger Shrowdy von Kiefer nach Dragselvanien verschleppt, vampirisiert und anschließend weggesperrt wurde. Das passt Mona natürlich überhaupt nicht, also liegt es an Ihnen, die Arme zu retten. Mona ist keine durchschnittliche Spieleheldin, sondern hat einige innovative Fähigkeiten am Start. So verwandelt sich die Vampirdame etwa bei Bedarf in eine Fledermaus und erreicht auf diese Weise vorher unzugängliche Areale. Wo andere Adventure-Helden einen ganzen Hausstand mit sich herumschleppen, merkt sich die Protagonistin interessante Objekte und sammelt diese erst bei Bedarf ein. In solch einem Fall flattert sie automatisch über zahlreiche Spielbildschirme hinweg zum jeweiligen Gegenstand zurück – sollte das aber zu oft passieren, droht *A Vampyre Story* zur Geduldsprobe zu mutieren. Jürgen Krauß

Info: **www.vampyrestory-game.com**

A Vampyre Story	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Autumn Moon Ent./Crimson Cow
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	Flucht von Monkey Island

JÜRGEN KRAUSS

Mona ist irgendwie anders: Sie ist unsterblich, ihr einziger Freund ist eine Fledermaus und sie hat eine schwierige Aufgabe vor sich. Doch sie ist auch niedlich, sympathisch und liebenswert. Mir hätte es zwar besser gefallen, wenn die Vampir-Protagonistin eine echte Antiheldin wäre, *A Vampyre Story* scheint mir aber dennoch ein nettes Abenteuer abseits des Adventure-Einheitsbreis zu werden. Einzig das an sich interessante Inventar-System mit den gemerkten Gegenständen könnte zur Spielspaßbremse werden.



»Machen Urlaub am See: Wolfgang Fischer und Marc Brehme.«

Mona (rudernd im Hintergrund) reist stilecht in einem Sarg übers Wasser. Eine Anleihe aus *Monkey Island*?



Hoch oben im Schloss von Shrowdy findet die Vampirin einen Vogel vor, der gerade wäscht und seine Socken zum Trocknen aufhängt.



»Langweilig: Weltmeisterschaft im Mühle-Spielen.«

Die Mitglieder des germanischen Volksstamms, genannt die Bajuwaren, sind neu im *Die Siedler*-Universum.

DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN

Olé, olé, super Bayern!

Nackte Frauen mit Modelmaßen, Spannung wie sonst nur im E-Werk und Action vom Feinsten – all das suchen Sie hier vergebens.

Trotzdem dürfte die Fortsetzung von *Die Siedler 2: Die nächste Generation* den einen oder anderen Leser begeistern. Denn die Strategiereihe mit langer Tradition geht mit einigen Neuerungen in die nächste Runde. Das fängt schon bei den Völkern an: Zur Wahl stehen die Ägypter, die Schotten und die Bajuwaren (ein germanischer Volksstamm). Die beiden zuletzt Genannten finden sich erstmals in einem Teil der Serie wieder. Zudem unterscheidet die Völker nun mehr als nur ihr Aussehen: Jede der drei Seiten hat Stärken und Schwächen. So besitzen die Ägypter die stärkste Wirtschaft im Spiel, schwächeln jedoch im militärischen Bereich. Die Schotten sind genau das Gegenteil, also Militär top, Wirtschaft flop. Die Bajuwaren offenbaren sich als optimale Einsteigerfraktion, indem sie sich in beiden Gebieten zufriedenstellend, dafür jedoch in keinem als überragend erweisen.

DREIKAMPF

Für Anhänger der *Siedler*-Reihe ebenfalls neu (für alle anderen Strategen ein uralter Hut): Zwei Kampfeinheiten dürfen nun endlich gemeinsam ein und denselben Gegner gleichzeitig angreifen. Da wird der *Siedler*-Hund in der Pfanne verrückt! Zudem dürfen es die Spieler nun den PC ACTION-Redakteuren gleichtun und Opfer darbringen: In speziell dafür gedachten Gebäuden (wir tippen mal ganz mutig auf Tempel) sollen sich die Spieler mit milden Gaben die Gunst der Götter sichern. Diese äußert sich beispielsweise in gesteigerter Kampfkraft eigener Einheiten. Auch gibt es erstmals Fernkämpfer, die dem Gegner aus der Distanz ordentlich einheizen. Voraussichtlich im Herbst geht der *Aufbruch der Kulturen* los.

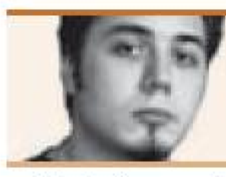
Dennis Blumenthal

Info: www.siedler.de.ubi.com

AUF DVD
VIDEO

Aufbruch der Kulturen

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Funatics/Ubisoft
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Anno 1701, Die Siedler 5



DENNIS BLUMENTHAL

Als bekennender Anhänger der alten Römer finde ich es schade, dass diese in *Die Siedler: Aufbruch der Kulturen* nicht mehr mit von der Partie sind. Da ich aber auch ein großer *Braveheart*-Fan bin, entschädigen mich die frisch dazugekommenen Schotten zumindest ein wenig. Die Weiterentwicklung des Kampfsystems durch das Integrieren von Fernkampfeinheiten und die Möglichkeit, mehrere Einheiten den gleichen Feind angreifen zu lassen, waren längst überfällig – auch wenn einige fanatische *Siedler*-Anhänger diesen Veränderungen eher kritisch gegenüberstehen.

INTERVIEW

„WENN GIRAFFEN FLIEGEN KÖNNTEN, WÜRDE ICH BIRNENBÄUME ANPFLANZEN."



»Gilt vor allem im Sommer: Wer den Schal hat, hat die Qual.«

Kathleen Kunze, bei Funatics zuständig für Spieldesign und Storytelling.

Wir sprachen mit der attraktiven Spieldesignerin Kathleen Kunze von Funatics über den neuen *Siedler*-Teil.

PC ACTION Was ist das Besondere an *Die Siedler: Aufbruch der Kulturen*?

Kathleen Kunze: Das Besondere sind zunächst die drei Völker, die sich komplett unterschiedlich spielen. Besonders ist auch, dass das bewährte *Siedler*-Spielprinzip (Aufbauen, Welt besiedeln, Waren produzieren und auf Wegen transportieren) weiterhin erhalten bleibt, wobei natürlich auch neue Features integriert wurden. Hierzu zählen unter anderem die Erweiterung der militärischen Aktivitäten und die neu eingeführten Opferungen, mit denen man anderen Spielern schaden, sich vor ihnen schützen, aber auch eigene Vorteile herausarbeiten kann. Weiterhin wird es zusätzlich zum Offline-Spiel eine Online-3D-Lobby geben, wo sich *Siedler*-Spieler ihren eigenen Avatar erschaffen und durch ein *Siedler*-Dorf laufen können, um dort andere Spieler zu treffen, zu chatten und sich für Mehrspieler-Partien zu verabreden.

PC ACTION Warum habt ihr euch für neue Fraktionen entschieden? Und warum ausgerechnet für die doch recht unbekannten Bajuwaren und die Schotten?

Kathleen Kunze: Die Entscheidung für neue Fraktionen war ein Muss. Die Gründe liegen auf der Hand: Zunächst einmal bieten neue Fraktionen dem Spieler mehr Abwechslung und Spannung in Bezug auf vorherige Titel – außerdem besteht eine gewisse Erwartungshaltung in der Community, denn bisher wurden mit jedem Titel neue Völker eingeführt. Für uns sind die drei neuen Völker auch eine wunderbare Möglichkeit, neue Inhalte glaubwürdig einzubringen (z. B. Kilts als zusätzliche Voraussetzung für die schottischen Kämpfer oder Salzbrezeln statt Brot bei den Bajuwaren). Die Entscheidung für die Bajuwaren und Schotten war gerade durch die „Unverbrauchtheit" der Völker in Computerspielen motiviert. Denkt man aber an zeitgenössische Zusammenhänge, dann sind die Bajuwaren (Bayern) doch weltweit bekannt (Oktoberfest, Sauerkraut, Lederhosen usw.) und mit den Schotten verhält es sich ähnlich. Spätestens seit *Braveheart* sind sie als furchtlose Kämpfer für die Freiheit in den Köpfen des Publikums etabliert.

PC ACTION Was würdest du tun, wenn Giraffen fliegen könnten?

Kathleen Kunze: Birnenbäume anpflanzen (und jetzt überlegt mal scharf, was das mit fliegenden Giraffen zu tun hat ...).

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Einsam und allein befinden wir uns in feindlichem Sperrfeuer.

»Sieht dämlich aus: Nordic Walking.«

BATTLEFIELD 2142

Update: Gute Karten für Fans!

Darauf haben die Fans lange gewartet – und siehe da, der Patch für *Battlefield 2142* bringt zahlreiche Neuerungen.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Endlich können wir unsere Aggressionen auf zwei neuen Karten ablassen! Besitzer breiter Bildschirme dürfen fortan entsprechend passende Breitbildauflösungen aktivieren. Besitzer breiter Hinterteile spielen einen neuen Modus, in dem sie endlich mal zu Fuß statt in Fahrzeugen unterwegs sind. Schummler, also Cheater, bekommen einen Tritt in jene Hinterteile – denn die Entwickler haben viele neue Sicherheitsfunktionen eingebaut. Da wir gerade über die menschliche Anatomie sprechen: Auf folgenden Internetseiten gibt es Gratis-Pornos als Anschauungsmaterial: www.fot... schade, Platz voll. Charles Kolle

Info: www.battlefield2142.ea.com

Testphilosophie: So blickst du durch!

PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.

PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 40%	Hardware: 4 - 6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION



PREIS	€ 5,30
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	DOKTOR HYPE	MICHAEL GRILL
AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES (siehe Seite 78)	■■■ Online-Rollenspiele sind für Verlierer. Aber *Conan* ist natürlich genial.	■■■ Find ich besser als *WoW*, aber seit der Brustverkleinerung per Patch bin ich stinkig.	■■■■ Gefällt mir gut. Auf lange Sicht werde ich aber *World of Warcraft* treu bleiben.	■■■■ Klasse! Jetzt komme ich dank *WoW* und *Age of Conan* gar nicht mehr zum Schlafen.	■■■■ Cool, aber MMORPGs sind mir einfach zu zeitraubend.	■■■■ Wurde auch Zeit, dass endlich jemand ein MMORPG für echte Männer rausbringt!
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE (siehe Seite 94)	■■■■ Wurde auch Zeit, dass dieses Crash-Ereignis auf dem PC landet.	■■■ Zwischendurch mal die Sau rauszulassen macht natürlich Laune.	■■■ Toll für schnelle Rennen zwischendurch. Leider habe ich zwischendurch keine Zeit.	■■■■■ Grandios! So schlimm fahre ich nach drei Litern Wodka.	■■■■ Eigentlich sind Rennspiele ja nicht so meins, aber *Flatout* hat einfach was.	■■■■ Ideal, um sich nach einem richtigen Scheißtag abzureagieren
IRON MAN (siehe Seite 98)	■ Direkt vom Gurkenfeld kommt der Iron Man eingeflogen. Dann doch lieber Comics lesen.	■ Triathlon hat mich noch nie interessiert.	■ Der Film ist fett, das Spiel einfach nur noch peinlich.	■ Wie hieß doch gleich dieses lustige Gefühl nach dem Spielen? Ach ja: Übelkeit.	■ Spiele zu Filmen sind meist schlecht, aber das ist schon sehr enttäuschend.	■ Jeder Superheld braucht einen Superfeind. Das wäre dann wohl ich.
LEGO: INDIANA JONES (siehe Seite 82)	■■■■ Und jetzt freue ich mich auf *Lego: Batman* und hoffe auf *Lego: Herr der Ringe*.	■■■■ Einfach niedlich! (oh Gott, ich hab anscheinend zu viele weibliche Hormone)	■■■■ Als Kind habe ich Lego geliebt, als Jugendlicher Indy. Logo, dass mir dieser Mix gefällt.	■■■■ *Lego: Gina Wild* wäre mir zwar lieber, aber das hier ist auch interessant.	■■■■ Döödedödöööö, dödedööööö, dödedödööööö, dödedödödö dödödöö!	■■■ Ja, eh. Aber der „Mal was Neues"-Bonus von *Lego: Star Wars* zieht nicht mehr.
MASS EFFECT (siehe Seite 72)	■■■■ Sex mit Aliens? SO muss sich Ottfried Fischers Frau auch vorkommen. Toll!	■■ Öde Texte lesen muss ich schon beruflich bedingt – die meiner Kollegen nämlich.	■■■■■ Einfach nur genial! Dummerweise hab ich das Spiel schon auf Xbox 360 durch.	■■■■■ Wenn nur die Masse mancher meiner dicken Kollegen so viel Klasse hätte!	■■ Rollenspiele sind schon ganz geil, aber das Ding interessiert mich irgendwie null.	■■■■ *Mass Effect*? Das kenne ich doch von Brehme, Fischer und Gürnth!
RACE DRIVER: GRID (siehe Seite 90)	■■■■ Wer dieses Spiel daddelt, hat einen Schaden. Und er sieht fantastisch aus!	■■■■ Gut, aber die älteren *Race Driver*-Spiele mit Hintergrundgeschichte fand ich besser.	■■■ Sehen Sie Herrn Grill bitte seine blinde Begeisterung nach. Er weiß es nicht besser.	■■■■ Super, aber ich bleibe bei *Flatout*. Dort geht's nämlich richtig dreckig zur Sache!	■■■■ Schon wieder ein Rennspiel, das mir gefällt, langsam wird's unheimlich.	■■■■■ EINFACH. NUR. GEIL. SEHR SOGAR.
SINS OF A SOLAR EMPIRE (siehe Seite 85)	■ Der Weltraum, unendliche Langeweile. Dies ist ein Strategiespiel.	■ Strategiefan Blumenthal findet, dass das Spiel voll super ... *zzzzzzzzzzz*	■■ Bildschirmschoner-Sammlung mit tollen Weltall-Motiven. Ach, das soll ein Spiel sein?	■■■ Klasse Spiel. Dummerweise mag ich keine Strategie.	■■■■■ Mein persönliches Spiel des Monats, lange Spielabende mit viel Spaß garantiert!	■■ Meine Rennstrategie bei *Grid* ist mir momentan Strategie genug.
WINDCHASER (siehe Seite 84)	■■ „Mach nicht so einen Wind", hatte ich noch gesagt – und dann kam es doch.	■ *zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz*	■ Was Tester Dennis wohl dem Jo angetan hat, um diese Bestrafung zu verdienen?	■■■ Gute Ansätze, aber diesen Monat bleibe ich bei anderer Spielekost.	■■■ Ganz okay, aber da hätte mehr draus werden können. Schade.	■■ Meine Rennstrategie bei *Grid* ist mir ... Oh, ich wiederhole mich.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Auf einen Ausflug kurz vor der Fußball-EM hatten wir keine Lust, deshalb luden wir Designer-Legende Chris Taylor ein.

Der *Total Annihilation*-, *Dungeon Siege*- und *Supreme Commander*-Schöpfer stellte in den Verlagsräumen sein neues Werk vor. Mit *Space Siege* will er einen großen Weltraum-Epos schaffen. Eine kurze Zusammenfassung über sein *Diablo*- und *Titan Quest*-ähnliches Action-Rollenspiel im Weltall finden Sie auf der Seite 51. Nebenbei witzelte Taylor über den Schwierigkeitsgrad von Spielen der vergangenen 25 Jahre. Übrigens: Unsere Online-Redaktion führte mit Herrn Taylor ein Interview, das Sie unter www.pcaction.de begutachten können. Geben Sie einfach den Webcode 25GN ein.



Chris Taylor (vor dem Laptop) führt uns sein neues Spiel vor.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Test
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004



Der Turianer Saren ist der Kerl, der den Galaxie-Frieden bedroht. Deshalb jagen Sie ihn quer durchs Weltall.

»Sieht bei Frauen über 60 lächerlich aus: Lifting.«

AUF DVD VIDEO

PC ACTION GOLD 8-2008

MASS EFFECT

Masse mit Klasse

Im Jahr 2183 bevölkern elf Milliarden Menschen die Mutter Erde. Zumindest in *Mass Effect* sieht unsere Zukunft so aus.

In der Wirklichkeit hätte unsereins bei so einer Überbevölkerung eine ähnlich große Chance, das 22. Jahrhundert zu erleben wie die österreichische Nationalelf den Sieg bei der Europameisterschaft. Im Gegensatz zu unseren teils in Kellern erzogenen Nachbarn schätzt die Menschheit jedoch den eigenen Freiraum und kolonisiert deshalb hin und wieder Plane-



»Falsch aufgestellt: Warndreieck.«

Shepard (vorne) und zwei weibliche Begleiter strecken ein schwer bewaffnetes Alien nieder.



»Keine Angst! Meister Proper macht gleich wieder alles weiß.«

Im Rotlichtviertel tanzt eine in Leder gekleidete Asari für sabbernde Besucher.

So spielt sich Mass Effect

Viele Galaxien, viele Planeten, viele Abenteuer. Wir zeigen Ihnen, womit Sie sich Lichtjahre von der Erde entfernt die Zeit vertreiben.

LABERN



In *Mass Effect* gibt es sehr viele Dialoge. Sie haben stets mehrere Antwortmöglichkeiten, durch Talente wie „Einschüchtern" oder „Schmeicheln" schalten Sie weitere Gesprächsoptionen frei.

FLIRTEN



Immer wieder flirten Sie mit Mitgliedern Ihrer Mannschaft: als Mann mit einer Kollegin, als Frau mit einem Kerl. Alternativ können Sie ein geschlechtsloses Alien ins Bett kriegen.

AUFMOTZEN



Im Charakterbildschirm verteilen Sie Ihre Talentpunkte auf diverse Fähigkeiten oder rüsten Ihre Truppe mit neuen Waffen, Schutzanzügen und Erweiterungen dafür aus. Von diesen Gegenständen finden Sie eine Menge.

HERUMKURVEN



Auf vielen Planeten kurven Sie auf deren Oberfläche mit Ihrem Fahrzeug herum, etwa hier auf dem Mond. Immer wieder stoßen Sie dabei auf Ressourcen wie Metalle oder Gasvorkommen.

BALLERN



Mit zwei von sechs möglichen Begleitern ballern Sie sich in Bunkern, Katakomben oder fremden Raumschiffen durch Horden von Außerirdischen, Weltraumpiraten oder anderem Gesocks.

ten in der einen oder anderen Galaxie. So auch Ihre Spielfigur Shepard (wahlweise männlich oder weiblich), die zu Beginn als Soldat auf dem nigelnagelneuen Raumschiff „Normandy" ihre Brötchen verdient. Fortan sprechen wir übrigens von einem männlichen Shepard – so ist es einfach realistischer, weil Ihre Aufgaben nicht aus Waschen und Putzen bestehen, sondern echte Action bieten.

KUGELSTOSSEN

Beispielsweise infiltrieren wir auf einem fremden Planeten eine gegnerische Basis. Vorsichtig lotsen wir aus der Verfolgersicht unseren Commander durch einen schlecht ausgeleuchteten Gang. Zwei computergesteuerte Mitstreiter (von sechs verfügbaren) folgen ihm auf Schritt und Tritt. Alle drei haben ihre Waffen angelegt, denn das Radar zeigt rote Punkte im großen Raum hinter der nächsten Tür – gegnerische Lebensformen, vielleicht Menschen, vielleicht aber auch abtrünnige Kroganer, Asari oder wie auch immer die Außerirdischen-Rassen heißen. Gespannt betätigen wir den Türschalter. Hoffentlich merkt keiner so schnell, dass wir ungebeten hereinplatzen ... Die schwere Metalltür fährt in die Wand ein. Durch ihr Klirren richtet sich die Aufmerksamkeit der Feinde auf unsere Helden. Wir treten ein und drücken Shepard an eine der herumstehenden Kisten, die ihm fortan Schutz gibt. Anschließend lehnt sich der Commander seitlich hervor und wartet auf die ankommende Meute. Wild schießend stürmt ein Kerl in dicker Rüstung in unsere Rich-



»Zielen immer auf die Brüste: Paparazzi.«

Hier nehmen wir eine feindliche Asari-Kämpferin aufs Korn.



»Endlich korrekt aufgestellt: Warndreieck.«

Unsere Gruppe im Kampf gegen insektenartige Rachni.

Verkehrschaos

***Mass Effect* ist sehr abwechslungsreich. Hier dürfen Sie unter anderem Sex mit einem Alien haben. Nennt sich in Fachsprache „Fremdenverkehr". Wir erläutern weitere außergewöhnliche Begriffe rund um das Thema Sex.**

Begriff	Bedeutung
Aftershave	Rasur am Hintern
Aralverkehr	Sex mit einer Zapfsäule
Blaskapelle	Swinger-Club, in dem man heiraten kann
Bondage	Harter Sex mit James Bond
Dreier	Sex mit einem BMW
Duschlampe	Korrekte Anrede einer Prostituierten
Eine schnelle Nummer	Zahlen, die auf Formel-1-Autos gedruckt werden
Erotikfilm	Porno für Frauen
Faustliebe	Neigung zur deutschen Literatur
Gärtner	Meistens ein Kerl, dem die Kinder seines Arbeitgebers verdächtig ähnlich sehen
G-Punkt	Grüner Punkt (Achtung: nicht zu verwechseln mit „Gelber Sack"!)
Gummi geben	Geschützten Verkehr anbieten
Hörspiel	Telefonsex
Inzest	In Österreich gesellschaftlich anerkannte Sex-Praktik
Kitzler	Ein professioneller Killekillemacher
Krankenschwester	Nahe Verwandte eines Patienten
Krankes Schwein	Eber mit Maul- und Klauenseuche
Prostata	Trinkspruch in Ungarn
Reizwäsche	Mit Juckpulver behandelte Dessous
Rollentausch	Notwendiger Vorgang, wenn das Klopapier alle ist
Straßenstrich	Spurmarkierung auf der Autobahn
Transe	Bewusstseinszustand unter Hypnose

PC ACTION-Testlogbuch
Mass Effect

Mehrere Tage am Stück beflogen wir die Galaxien in *Mass Effect*. Nicht immer verlief alles nach Plan.

ALEXANDER FRANK



FREITAG, 23.5.2008 | 9:30 UHR
Michael Grill, unser Redaktionsösterreicher mit angeborener Intelligenzallergie, beneidet mich um das Testmuster von *Mass Effect*. „Warum kriegst eigentlich immer du die neuesten Spiele ab, während ich mich hauptsächlich mit Titeln auseinandersetze, die noch vor der Erfindung der Grafik programmiert wurden?" Fast schon wütend will er mir *Mass Effect* aus den Händen reißen. Ich winke ihn ab: „Guck mal, Michel, hinter dir! Die Alpen!" Grill dreht sich tatsächlich um und sucht im Schrank hinter ihm nach der berühmten Gebirgskette. Da er die nächsten paar Stunden damit beschäftigt bleibt, kann ich das Spiel gemütlich installieren und starten. Hach, diese Österreicher!

FREITAG, 23.5.2008 | 10:01 Uhr
Bereits nach wenigen Minuten zieht mich die Geschichte unter anderem dank glaubwürdiger Dialoge sofort in ihren Bann. In der Rüstung von Shepard absolviere ich einen Testflug, bis sich plötzlich herausstellt, dass die vermeintliche Jungfernfahrt einen Vorwand für eine geheime Mission darstellt. Kollege Grill, dessen Aufmerksamkeit sich mittlerweile von den Alpen auf meinen Bildschirm verlagerte, stellt mir interessante Fragen zum Geschehen, zum Beispiel: „Es gibt ja hier verschiedene Außerirdischen-Rassen und Menschen. Gibt's eigentlich auch Österreicher?" – „Nein, Michel, das Spiel heißt *Mass Effect* und nicht *Jodeln 3D*."

MONTAG, 26.5.2008 | 12:28 UHR
Mittagspause. Kollege Grill ist zu doof, eine Mikrowelle zu bedienen. Als er seine mitgebrachten Topfengolatschen dort wieder rausholt, sind sie nicht nur nicht warm, sondern sogar eingefroren.

DIENSTAG, 27.5.2008 | 16:43 UHR
Meine anfängliche Begeisterung relativiert sich, als ich merke, dass die tolle Atmosphäre von *Mass Effect* beim Kollegen Grill gar nicht so gut ankommt, da man im Spiel recht viel lesen muss. Und lesen kann er nicht. Sie fragen sich jetzt sicher, wie unser Michel dann überhaupt seine Artikel schreibt. Ich verrate es Ihnen: Unser Verlag beschäftigt drei Schimpansen, die Redakteuren wie dem Kollegen Grill immer wieder unter die Arme greifen. Die Tiere heißen übrigens Fischer, Blumenthal und Hesse.

MITTWOCH, 28.5.2008 | 11:17 UHR
Ich flirte immer wieder ungeniert mit meiner Team-Kollegin und einem weiblich aussehenden, aber dennoch geschlechtslosen Außerirdischen an Bord meines virtuellen Raumschiffes. Irgendwann stehe ich vor der Entscheidung, mit wem von den beiden ich nonverbal kommunizieren will. Ashley, das Menschenweibchen, ist zwar hübsch, benimmt sich aber stellenweise wie ein Bauerntölpel. Das Alien Liara ist hingegen intelligenter als Stephen Hawking und Albert Einstein zusammen, beteuert aber ständig total kitschig, dass sie ein Stück von mir immer in ihrem tiefsten Inneren tragen würde. Ihre Worte machen mir Angst. Will sie mich etwa verspeisen? Ich entscheide mich für Ashley.

DONNERSTAG, 29.5.2008 | 13:37 UHR
Juhuu, Spiel geschafft! Und obwohl es eine Umsetzung von der Xbox 360 ist, wirkt die Steuerung wie für den PC gemacht. Nur Kollege Grill beschwert sich ständig, dass das Spiel unmöglich schwer wäre, und fragt mich nach zehn Stunden in der Einführungsmission, wie man im Spiel Waffen benutzen kann.

GUTE ZEITEN



»Endstadium: Brustkrebs.«

Die vielen Zwischensequenzen in der Spielgrafik tragen zur Atmosphäre des Abenteuers bei.

SCHLECHTE ZEITEN



»Endlich gefunden: die Bossgegner von *Tetris*.«

Die Rätsel beschränken sich auf simple Klickaufgaben. Grübeln müssen Sie in *Mass Effect* nicht.



»Neulich an der Bio-Tankstelle: „Einmal vollmachen, bitte!"«

Ein wurmartiges Monster namens Dreschschlund greift unser Kampffahrzeug an.

tung. Wir setzen zum Schuss an, doch ... ein blaues Licht erhellt die Umgebung und eine Plasmakugel bewegt sich in Sekundenschnelle von einem unserer Begleiter zum Gegner. Als sie auf ihn prallt, schleudert sie ihn wie in Zeitlupe zurück und hebt ihn anschließend zur Decke des Raumes. Ha! Unser Mitstreiter hat eine seiner biotischen (übersinnlichen) Fähigkeiten auf den Feind angewendet! Deshalb kreist der Widersacher jetzt durch den Raum, guckt uns an wie Frauen die Bedienungsanleitung eines Computers und kann null dagegen machen. Lässig lassen wir Shepard sein Scharfschützengewehr anlegen, zoomen an den unfreiwilligen Flieger heran und jagen ihm eine Kugel durch den Helm. Der Kerl beißt ins Gras, noch bevor er wieder auf dem Boden landet. Und währenddessen ballert unser zweiter Begleiter einen weiteren anstürmenden Feind ab ... Noch ein paar tote Aliens später ist die Basis gesäubert. Wir erhalten Erfahrungspunkte und verteilen sie auf Fertigkeiten wie den Umgang mit diversen Waffenarten oder Erste Hilfe. Anschließend schnappen wir uns Waffen, Kampfanzüge, Munition und diverse Upgrades der Gegner, rüsten unseren Kämpfer, Biotiker oder Techniker mit diesen neuen Gegenständen aus und kehren zu unserem Schiff zurück. Mission erfolgreich!

Nicht von dieser Welt

Mass Effect **erzählt viele interessante Geschichten, die zwar nicht zur Handlung beitragen, aber der Atmosphäre dienen. Hier zwei lustige Momente:**

ELCOR
Dieses an einen Mix aus King Kong und Dirk Bach erinnernde Außerirdischen-Volk läuft auf allen vieren herum – die starke Gravitationskraft auf ihrem Planeten erlaubt es nicht anders. Des Weiteren sprechen Elcor sehr monoton, unabhängig von ihrer Stimmung. Deshalb teilen sie ihre Emotionen am Satzanfang mit. Etwa so: „Freudig aufgeregt – Herzlich willkommen, Mensch!"



Die trägen Elcor (links) sprechen sehr monoton und langsam.



Trotz ihrer vier Hoden sind Kroganer vom Aussterben bedroht.

KROGANER
Dieses Kriegervolk stirbt aus. Nicht wegen seines gefährlichen Berufs, sondern weil Kroganer infolge eines Krieges, in dem auch Biowaffen zum Einsatz kamen, sich kaum mehr fortpflanzen können. Ein genetischer Virus verhindert, dass mehr als eine von 1.000 Schwangerschaften erfolgreich verläuft. Da helfen ihnen ihre vier Hoden (kein Scherz!) auch nicht weiter.



Auch Außerirdische gehören unserer Truppe an: Turianer Garrus (links), Kroganer Wrex (rechts). Shepard ist in der Bildmitte.

HIER HAST DU'S SCHRIFTLICH!

Doch warum die ganze Action? Ganz einfach: Shepard ist ein Spezialagent des intergalaktischen Rates. Seine Hauptaufgabe besteht darin, einen außer Kontrolle geratenen Kollegen auszuschalten, der anscheinend eine uralte, böse, synthetische und darum organische Lebensformen hassende Außerirdischen-Rasse anführt, die sich Geth nennt. Fehlt nur noch, dass jene Geth Kommunisten, Freimaurer, Ökos und GEZ-Handlanger sind, dann wäre das Feindbild perfekt. Klischeefrei ist die Handlung von *Mass Effect* nicht. Spätestens nach einer Stunde ist der Spieler dennoch ob ihrer Erzählweise im Geschehen gefangen. Da gibt's Wesen mit Schwierigkeiten bei der Fortpflanzung (siehe Kasten „Nicht von dieser Welt"), sich prostituierende geschlechtslose Aliens, Intrigen zwischen verschiedenen Völkern, politisch und religiös motivierte Kriege und, und, und! Das Spielgefühl bei *Mass Effect* ist sehr intensiv. Allerdings nur, wenn Sie alle diese Geschichten mitkriegen – viel von seiner Atmosphäre erzeugt das Spiel durch Texte in Ihrem Logbuch. Ungeduldigen Naturen entgeht also ein Stück der Faszination.

STEUERBERATUNG

Weiterer Kritikpunkt: Sie bereisen zwar mehrere Galaxien und legen Zwischenstopps auf diversen Planeten ein, richtig groß wirkt aber kein Spielabschnitt. Die meisten Levels sind so klein, dass Sie statt einem „Die ganze Welt steht mir offen"-Gefühl eher die Enge einer Sozialwohnung verspüren. Liegt wohl daran, dass *Mass Effect* ursprünglich für die Xbox 360 rauskam – und auf Konsole sind richtig weitläufige Levels ähnlich oft anzutreffen wie guter Geschmack bei *DSDS*-Zuschauern. Dafür ist die PC-Umsetzung sonst vorbildlich: höher aufgelöste Texturen, behobene Fehler des Xbox-Originals und eine an Maus und Tastatur wunderbar angepasste Steuerung. Und genau das wissen wir bei Umsetzungen sehr zu schätzen. Alexander Frank

Info: http://masseffect.bioware.com

ALEXANDER FRANK



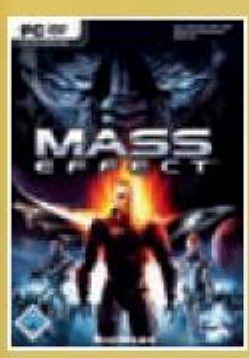
Mass Effect gehört für mich zu den besten Rollenspielen der vergangenen Jahre. Die Mischung aus Action, Rollenspiel und einer hervorragend erzählten Handlung ist beinahe perfekt. Einige Punkte trüben dennoch meine Begeisterung. Etwa die Tatsache, dass man sich trotz riesiger Galaxie mit vielen Planeten niemals in einer großen und lebendigen Welt fühlt. Viel zu statisch sind die Umgebungen, viel zu klein die Levels. Vielleicht werden da die nächsten beide Teile besser – *Mass Effect* ist nämlich als Trilogie geplant. Für die Nachfolger wünsche ich mir aber, dass ich nicht nur meine Crew-Mitglieder, sondern auch jede weibliche Spielfigur flachlegen kann!

MICHAEL GRILL

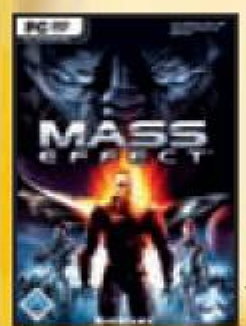


Knights of the Old Republic hat mich schon für Wochen vor den PC gefesselt, da kommt mir *Mass Effect* gerade recht. Vor allem weil ich nicht nur feige Befehle geben darf, sondern höchstpersönlich den Finger am Abzug habe, wenn Shepard der feindlichen Alienbrut den Pixelschädel von den Schultern bläst. Dazu eine Spielzeit so lang wie Long Dong Silvers bestes Stück, eine packende Geschichte und richtige Charaktere, jeder mit einer tiefgehenden Hintergrundgeschichte. Einziger Wermutstropfen: *Mass Effect* gibt mir Lesestoff vom Umfang des alten Testaments, was stellenweise doch ein wenig an der Atmosphäre nagt.

Vergleich

 Star Wars: Knights of the Old Republic 2	 Mass Effect	 Baldur's Gate 2: Thron des Baal
HANDLUNG		
Interessante und ineinander verflochtene Handlungsstränge in einem lebendigen *Star Wars*-Universum. Super!	Sehr spannende Geschichte um den Spezialagenten Shepard, der gegen eine galaktische Bedrohung kämpft.	Vielseitige und an vielen Stellen überraschende Handlung rund um Ihre Heldentruppe und einen bösen Magier.
ATMOSPHÄRE		
Sehr viele Dialoge, klare Trennung zwischen Gut und Böse, markante Charaktere.	Dichte Atmosphäre, die ihren Reiz jedoch aus unzähligen Texten schöpft. Um richtig einzutauchen, muss man also viel lesen.	Sehr viele Handlungsstränge, Interaktion innerhalb eigener Party, überzeugende Spielwelt, teils langatmige Dialoge.
AUFGABEN		
Sehr viele Aufgaben mit unterschiedlichen Lösungswegen. Wenig Standardkost.	Spannende Hauptmission, die Nebenjobs fallen jedoch durchschnittlich aus.	Lange Aufgabenreihen, nur wenige öde Standards à la „Bring X von A nach B".
		
TECHNIK		
Optisch sehr karg, häufig sehr sterile und eintönige Spielabschnitte.	Sehr detaillierte Charaktere und Animation. Die Umgebung wirkt jedoch oft trist.	Detailverliebte, allerdings stark veraltete Optik und Präsentation.
89% EINZELSPIELER ABGEWERTET	86% EINZELSPIELER	82% EINZELSPIELER ABGEWERTET

Mass Effect



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	5. Juni 2008
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Bioware
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6800/Radeon X1300 XT, 12,5 GB HD, Windows XP, Internetaktivierung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie sind der Held. Das Gefühl wollen Sie doch mit niemandem teilen, oder?

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	81%
SOUND	83%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Teils sehr sterile Spielwelt	- 4%
Sehr enge Levels	- 4%
Viele langweilige Planeten	- 3%
Durchschnittliche Nebenmissionen	- 2%
Stellenweise nicht nachvollziehbare Dialog-Optionen	- 1%

SEHR GUT
Atmosphärisch dichtes Rollenspiel mit einer spannenden und glaubwürdigen Handlung.

86% EINZELSPIELER

Prüfstand: Mass Effect

Spiele mit der *Unreal*-Engine 3 laufen bei Ihnen mit allen Details flüssig? Dann brauchen Sie für Biowares neuestes Science-Fiction-Rollenspiel nicht aufzurüsten, denn die Entwickler haben Epics Basistechnik unangetastet gelassen.

MAXIMALE DETAILS



In der höchstmöglichen Detailstufe bietet *Mass Effect* Texturen und Personenschatten mit einem hohen Detailgrad. Dazu kommt der Körnungseffekt, der für eine eigenwillige, kinoähnliche Optik sorgt.

MINIMALE DETAILS



Trotz minimaler Details sieht *Mass Effect* noch anständig aus. Die dynamischen Schatten fehlen zwar, dafür ist der Detailgrad der Texturen noch akzeptabel und ohne Körnung wirkt das Bild auch schärfer.

Tuning-Tipps

Um *Mass Effect* in 1.280x1.024 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- C2D E6600/E6550 oder Athlon 64 X2 6000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3850

Mit einem Athlon 64 3000+/P4 mit 3,2 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/8500 oder Radeon HD 2400 XT sollten Sie:

- Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- Bei der Option Partikeleffekte „Niedrig" wählen
- Die dynamischen Schatten deaktivieren
- Unter „Texturendetail" „Niedrig" einstellen
- Beim Filtermodus „Linear" auswählen
- Die Bewegungsunschärfe (Motion Blur) sowie die Körnigkeit ausschalten

Mit einem Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E4300, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8600 GTS/Radeon HD 2600 XT sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.024x768 einstellen
- Unter „Partikeleffekte" „Mittel" einstellen
- Die dynamischen Schatten ausschalten
- Die Texturendetails auf „Mittel" stellen
- Beim Filtermodus „Linear" wählen
- Die Einstellungen Motion Blur und Körnigkeit deaktivieren

Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6750 oder Core 2 Quad Q6600, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3870 sollten Sie:

- Mit einer Bildschirmauflösung von mindestens 1.280x1.024 spielen
- Bei allen Optionen „Hoch" respektive „Ultrahoch" einstellen und „Motion Blur" sowie „Körnigkeit" aktivieren
- Den Filtermodus auf „Anisotrop" stellen und im Grafikkartentreiber 16:1 AF einstellen

Das Grafikmenü von *Mass Effect*

1 Auflösung: Spielern mit einer Grafikkarte der Einsteigerklasse (Geforce 6600 GT/Radeon HD 2400 XT) empfehlen wir, die Auflösung zugunsten einer besseren Leistung auf 800x600 zu verringern.

2 Partikeleffekte: Besitzen Sie einen Einkernprozessor wie einen Athlon 64 3000+ oder ein Zweikernmodell mit niedrigem Takt (X2 3800+/Core 2 Duo E4300), reduzieren Sie die Qualität der Partikeleffekte wie Nebel, Rauch oder Wasserspritzer zugunsten eines Leistungsplus von bis zu fünf Prozent.

3 Dynamische Schatten: Deaktivieren Sie bei Leistungsengpässen die Schatten der Figuren. Das entlastet den Prozessor und die Grafikkarte und führt zu einem Leistungsgewinn von rund fünf Prozent.

4 Texturendetail: Wechseln Sie hier nur von „Utrahoch" oder „Hoch" auf die niedrigste Stufe, wenn in Ihrem PC eine lahme Grafikkarte steckt.

5 Filtermodus: Um weiter entfernte Boden- und Wandtexturen besonders scharf darstellen zu lassen (Option: Aniosotrop), benötigen Sie einen flotten 3D-Beschleuniger wie eine Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 3870.

6 Motion Blur: Für die Darstellung des Bewegungsunschärfe-Effekts ist erst eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3750 ausreichend leistungsstark.

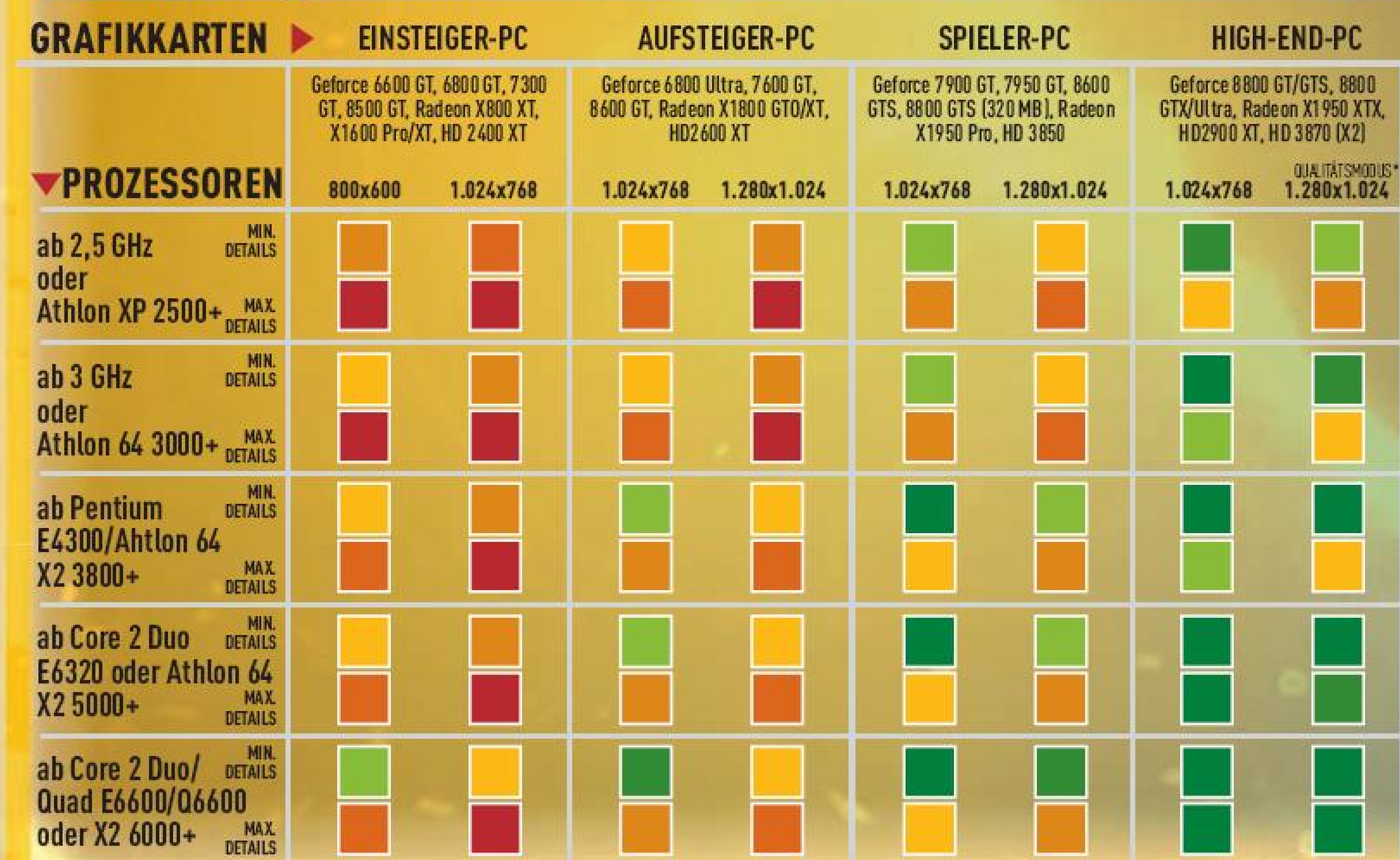
7 Körnigkeit: Dieser Effekt verleiht dem Spiel eine filmreife Optik, kostet aber viel Grafikleistung. Wer um jedes Bild pro Sekunde kämpft, verzichtet darauf.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Spiel ist ein achtfacher (8:1) anisotroper Filter aktiviert. Kantenglättung funktioniert nicht!

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal



ARBEITSSPEICHER

256 MB | 512 MB | 1 GB | 2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Bereits mit einer Mittelklasse-Kombination aus Core 2 Duo E6550/Athlon X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850 und 2 Gigabyte Speicher läuft die gelungene Umsetzung der Konsolenversion mit allen Details und in 1.280x1.024 ohne nervige Ruckler. Gerät der Rollenspielbetrieb trotzdem ins Stocken, verzichten Sie auf die Bewegungsunschärfe und den an alte Leinwandstreifen erinnernden Körnungseffekt.

Extrem genial.
Extrem unterhaltsam.

iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition

Intel Core™ 2 Extreme inside™
Extreme Performance





GAMER DREAM 600

- NVIDIA® 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

579,€

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	579 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	599 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	669 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	619 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	679 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9450	729 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	869 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1219 €



GAMER DREAM 750

- NVIDIA® 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GTX 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

859,€

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	859 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	879 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	939 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	889 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	949 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9450	999 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1149 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1499 €



GAMER FX - 922Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

859,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor	Preis
T8100 (3 MB L2Cache, 2.1GHZ)	859 €
T8300 (3 MB L2Cache, 2.4GHZ)	889 €
T9300 (6 MB L2Cache, 2.5GHZ)	959 €
T9500 (6 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1139 €



GAMER DREAM 850

- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion 791 Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ GTX-260 512MB 16X PCI Express Grafikkarte- SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1099,€

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	1099 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1119 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1189 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1139 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1199 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9450	1249 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1399 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1759 €



GAMER DREAM 900

- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 1000GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ GTX-280 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1359,€

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	1359 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1379 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1449 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1399 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1459 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9450	1509 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1659 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2019 €

www.iBUYPOWER.de 0800-7979-795 iBUYPOWER

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Eine Frage der Zeit



König Conan sitzt äußerst nachdenklich auf seinem Thron.

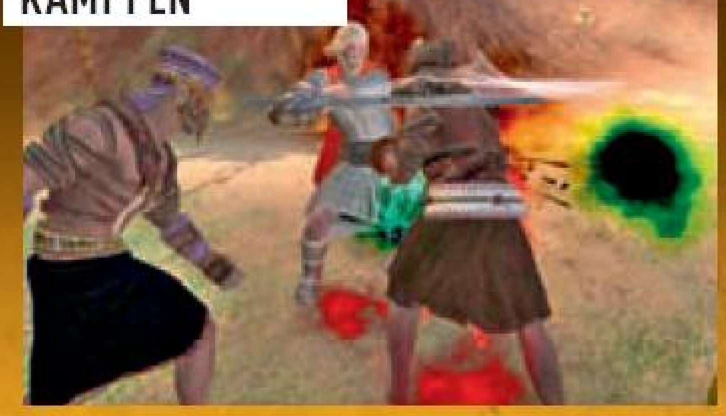
»Alt geworden: Sharon Stone«

Blut, Beile und blanke Brüste – beim brutalen Online-Rollenspiel *Age of Conan* lacht das Männerherz!

Rund 30 Prozent aller *World of Warcraft*-Spieler sind Frauen. Woran das liegt, wissen wir auch nicht. Vielleicht sind es die niedlichen Gnome, die bunte Spielwelt oder einfach nur die vielfältigen Möglichkeiten, der eigenen Spielfigur hübsche Kleidchen anzuziehen. Beim kürzlich erschienenen Online-Rollenspiel *Age of Conan: Hyborian Adventures* wird der Frauenanteil deutlich niedriger ausfallen. Der von der norwegischen Spieleschmiede Funcom (*Anarchy Online, Dreamfall: The Longest Journey*) entwickelte Titel wirkt in jeder Beziehung erwachsener, kompromissloser und ernster.

So spielt sich Age of Conan

KÄMPFEN



Das Herzstück des Spiels. Durch komplexe Kombo-Attacken sind Kämpfe auf höheren Levels deutlich anspruchsvoller als bei vielen Konkurrenzspielen.

AUFTRÄGE ERLEDIGEN



Das übliche Online-Rollenspiel-Programm: Monster oder Bösewichte töten, Gegenstände einsammeln und Botengänge erledigen.



»Finden wir nicht gut: schlechter Umhang mit Menschen.«

Ein Gefecht in der stygischen Wüste. Wie in Kämpfen üblich, spritzt ordentlich das Blut.

ATMOSPHÄRISCHE WELT

Vorbild für die harte Fantasy-Welt von *Age of Conan* sind die Bücher von Robert E. Howard und natürlich die beiden Action-Filme aus den 80er-Jahren, in denen der steirische US-Gouverneur Arnold Schwarzenegger den stämmigen Barbaren verkörperte. Es ist eine Welt, in der das Gesetz des Stärkeren gilt, in der immer Krieg herrscht. Wo der Tod in jeder dunklen Gasse lauert und in der aufgespießte Köpfe von Feinden oder gehängte Verbrecher ein ganz normaler Anblick sind. Entsprechend brutal sind auch die Kämpfe des Spiels inszeniert, die sich ein „Keine Jugendfreigabe"-Prädikat der USK redlich verdient haben. Bei Spezialangriffen, wirkungsvollen Kombinations- und tödlichen Abschlussattacken (Finishing Moves) spritzt das Pixelblut nur so und oft verlieren Ihre Kontrahenten dabei den Kopf. Die deutsche Fassung des Spiels ist dennoch leicht gekürzt. Fünf besonders harte Animationen wurden auf Wunsch der unabhängigen Software-Prüfer entfernt. Die tolle Atmosphäre des Online-Rollenspiels wird davon aber nicht beeinträchtigt. Grafisch ist *AoC* sowieso eine Klasse für sich – vorausgesetzt, Sie haben einen PC mit ausreichend Power unter der Haube. Das Einzige, was in dieser Hinsicht stört, sind einige ungelenk wirkende Animationen. Aber die verschmerzt man angesichts der gelungenen Charaktermodelle und der äußerst stimmigen Umgebungsgrafik locker.

FREIER KÖRPERKULT

Wie die Kämpfe im Detail funktionieren, erklären wir Ihnen später. Widmen wir uns erst einmal dem Einstieg in das Abenteuer. Als schiffbrüchiger Galeerensklave retten Sie sich ans Ufer einer Insel. Sie wissen nicht, wer Sie sind, wo Sie sind und noch weniger, wie Sie dorthin gelangten. Sie wissen aber genau, wie Sie aussehen, welchem Volk Sie angehören und welche Klasse Sie spielen. Warum? Weil Sie diese Details vor dem Start des Abenteuers bei der Charaktererstellung festlegen. Was das Aussehen betrifft, sind den Gestaltungsmöglichkeiten kaum Grenzen gesetzt. Aus einer Vielzahl von vorgefertigten Frisuren, Gesichtsarten, Tätowierungen und Einstellungsmöglichkeiten stellen

Geht das auch im richtigen Leben?

Die *AoC*-Fantasiewelt ist nicht vergleichbar mit unserer. Einige Parallelen gibt es dennoch.

Backenzähne sammeln


Foto: action press

Im Fachjargon Molarismus genannt. Für Molaristen ist es schwierig, ohne Beschaffungskriminalität an ihre Sammlerstücke zu kommen. Wir raten: Zahnarzt oder Bestatter werden!

Städte belagern


Foto: action press

Alle vier Jahre tritt in Europa eine Völkerwanderung ein. Bunt gekleidete Stammesangehörige reisen in fremde Länder, um sich zu besaufen. Man nennt das Fußball-EM.

Mammut reiten


Foto: action press

Während in *AoC* nur die Anschaffung ein Heidengeld kostet, sind es im wirklichen Leben die Unterhaltskosten, die Sie im wahrsten Sinne des Wortes auffressen.

In *Age of Conan* gibt es viel zu tun – in vielen Fällen leider erst im höheren Levelbereich. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Spielmerkmale vor.

ERFORSCHEN



Age of Conan ist einfach riesig. Sie dürfen ein umfangreiches Einstiegsgebiet und drei weitläufige Königreiche erkunden. Vorbildlich!

BERUFE AUSÜBEN



Ab Level 20 dürfen Sie Rohstoffe sammeln, die Verarbeitung ist aber erst ab Stufe 40 möglich. Nicht die beste Design-Entscheidung von Funcom.

SIEDLUNGEN BAUEN



Funcom legt großen Wert darauf, dass Spieler der Welt ihren Stempel aufdrücken dürfen. Zusammen mit Gildenfreunden dürfen Sie ganze Dörfer bauen.

SPIELER-GEGEN-SPIELER-SCHLACHTEN



Ein zentrales Element von *AoC*, nicht nur auf speziellen PvP-Servern. Sie dürfen unter Zuhilfenahme von Belagerungswaffen sogar Gildendörfer angreifen.

Testlogbuch
Age of Conan

Warum nicht nur *World of Warcraft* Spaß macht.

WOLFGANG FISCHER



FREITAG, 16.5.2008 | **15:55 Uhr**
Herr Frank und ich erhalten zur gleichen Zeit die Zugangsdaten zur Vorverkaufsphase von *Age of Conan*. Während der unterbelichtete Russland-Import in alte Verhaltensweisen aus seiner sibirischen Nomadenjugend zurückfällt und mit Grunzlauten versucht, Herrn Hesses Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, schlage ich ihn kurzerhand mit einer Keule nieder. Das Gesetz des Stärkeren hat gesiegt. Der *Conan*-Test ist mein!

MONTAG, 19.5.2008 | **11:02 Uhr**
Boah, ist das fett! Nein, nicht das Spiel. Das installiert immer noch und lädt Patches aus dem Internet herunter. Gemeint ist das riesige Wildschwein, das Herr Frank vor dem Verlagsgebäude grillt. Er hat sich noch nicht von dem Schlag mit der Keule erholt und denkt, er wäre wieder in der sibirischen Tundra. Ich weiß nicht, warum, aber das Wildschwein trägt eine Brille und hat Ähnlichkeit mit Herrn Brehme. Seltsam.

MONTAG, 19.5.2008 | **14:23 Uhr**
Das Wildschwein hat nach Hühnchen geschmeckt und liegt mir schwer im Magen. Egal, jetzt schnetzel ich mich erst einmal durch das Einstiegsgebiet von *Age of Conan*. Der komplett synchronisierte, durchgestylte Anfang macht so richtig Laune.

MITTWOCH, 21.5.2008 | **20:47 Uhr**
Ich bin mit zwei Rätseln konfrontiert: Warum ist Herr Brehme seit Tagen nicht zur Arbeit erschienen? Und noch wichtiger: Warum macht *Age of Conan* ab Level 20 nicht so viel Spaß wie am Anfang? Auf Frage 2 gibt es eine einfache Antwort: weil das Spiel einfach nicht so ausgereift ist, wie man sich das wünschen würde. Was aber noch Laune macht, sind die brutalen Kämpfe.

FREITAG, 23.5.2008 | **7:59 Uhr**
Ich habe endlich Level 30 erreicht und der Schicksalshandlungsstrang geht weiter. Sofort macht das Spiel wieder mehr Spaß. Später bin ich das erste Mal in einem richtigen Dungeon, dem Heiligtum der brennenden Seelen. Dort lerne ich nette Leute kennen, die mich in ihre Gilde einladen. So kann es weitergehen! Mit einem halben Ohr bekomme ich mit, dass der wieder genesene Herr Frank erzählt, dass in einem nahen Wäldchen Menschenknochen gefunden wurden. Gruselig! Da bleib ich lieber in der *AoC*-Welt. Da ist es viel sicherer!

GUTE ZEITEN



Die Schicksalsmissionen machen richtig Laune.

SCHLECHTE ZEITEN



Es gibt im unteren Levelbereich viel zu wenig Dungeons.



Ein Stufe-40-Spieler auf einem exklusiven Reittier. Dieses Kriegsmammut sieht böse aus und haut übel zu.

>>In Fetischkreisen beliebt: Rüsselschmuck.<<

Sie sich Ihren Wunschhelden zusammen. Die Variationsmöglichkeiten sind so umfangreich, dass man das Erscheinungsbild Ihrer Spielfigur durchaus als einzigartig bezeichnen kann.

GUT FÜR DEN CHARAKTER

Nicht ganz so viele Freiheiten haben Sie bei der Wahl der Charakterklasse. Zur Wahl stehen zwölf Klassen, unterteilt in vier Hauptkategorien (Soldat, Priester, Schurke und Magier). Für welche Sie sich entscheiden, beeinflusst benutzbare Waffenarten und Rüstungstypen. Ein Beispiel: Wer die *AoC*-Welt als Schurkencharakter erkunden will, wählt zwischen drei Klassen, die sich spielerisch ähneln: Waldläufer, Assassine und Barbar. Barbaren dürfen fast alle Waffenarten verwenden, können aber nur leichte Rüstung tragen. Waldläufer hingegen sind als Meister des Fernkampfs versiert im Umgang mit Bögen aller Art und im Nahkampf durch mittlere Rüstung besser geschützt als Assassinen oder Barbaren. Was nach der Charaktererstellung folgt, ist ein echtes Novum im Genre: ein riesiges Einstiegsgebiet, in dem die Grenzen zwischen Online- und Solo-Rollenspiel verschwimmen. Im Tag-Modus ist *AoC* ein typisches Online-Rollenspiel. Sie erforschen alleine oder in Gruppen die Hafenstadt Tortage, killen Monster im Umland und erledigen etliche Aufträge. Im Nacht-Modus, den Sie im Gasthaus „Zum Durstigen Köter" aktivieren, schließen Sie sämtliche Aufgaben im Alleingang ab. Die sogenannten Schicksalsmissionen beschäftigen sich ausschließlich mit Ihrem Charakter und Ihrer Rolle in der Spielwelt. Das Schöne daran: Alle Orte und Questgeber bei Tag- und Nachtaufträgen sind auf der frei vergrößerbaren Karte vermerkt. Dies erleichtert es enorm, Missionen zu erledigen. Sämtliche Gebiete in *Age of Conan* sind übrigens instanziert. Das bedeutet, sie sind nur für eine bestimmte Zahl von Spielern zugänglich und in der Regel in zwei Varianten wählbar: normal und episch, wobei das zuletzt Genannte bedeutet, dass Kämpfe anspruchsvoller und in der Regel nur in Gruppen zu meistern sind. Wer sich den Stress einer epischen Instanz antut, wird mit mehr Erfahrungspunkten, jedoch nicht mit besserer Beute belohnt. Sollten für Quests relevante Feinde gerade in einer Instanz nicht anzutreffen sein, dürfen Sie auf Knopfdruck in eine Parallelinstanz reisen, die vielleicht nicht so stark von anderen Spielern frequentiert ist.

METZGERLEHRLING

Kämpfe spielen eine zentrale Rolle bei *AoC*: Sie steuern Ihre Spielfigur mit der Maus und den Tasten W, A, S und D. Ob Sie Kämpfe in Ego- oder Verfolgerperspektive erleben, liegt bei Ihnen. Für Attacken sind die Tasten 1, 2 und 3 da. Später kommen mit Q und E weitere Angriffsoptionen hinzu. Im Lauf des Spiels lernen Sie viele Angriffskombinationen, mit denen Sie Gegner betäuben, zurückwerfen oder besonders hart schlagen. Die Schläge führen Sie anfangs nur mit einer einzigen Aktionstaste aus (die Sie im richtigen Moment betätigen müssen), sie werden aber in höheren Stufen immer komplexer. Achten Sie auch stets darauf, welche Trefferzo-

Nackte Tatsachen

DER AGE-OF-CONAN-SEXSKANDAL
Ein hauchdünner Tanga – das ist alles, was weibliche Spielfiguren bei *AoC* drunter tragen. Das ist natürlich kein Skandal, schließlich handelt es sich um ein Spiel für Erwachsene. Skandalös ist aber, dass Funcom quasi über Nacht die Brüste bei weiblichen Charakteren verkleinert hat. Wir wollen die Riesenglocken zurück!



Auf diesem Bild sehen die neue maximale Brustgröße. Nicht schlecht, aber bei Weitem nicht so groß, wie wir das gerne hätten!



»Bei den Dreharbeiten zu *King Kong* wurden keine Tiere verletzt. Versprochen!«

Wir sorgen mal eben dafür, dass Gorillas auf der Hellsand-Insel zur bedrohten Tierart werden. Im Bild: der weißhaarige Affenboss.

nen des Gegners (angezeigt durch weiße Markierungen) am wenigsten geschützt sind. Neue Zauber und Aufwertungen bekannter Fähigkeiten lernen Sie in regelmäßigen Abständen bei Stufenaufstiegen. Die notwendigen Erfahrungspunkte ernten Sie in Kämpfen und indem Sie Aufträge erledigen. Ab Stufe 10 kommen noch Talentpunkte dazu, mit deren Hilfe Sie Ihren Charakter spezialisieren. Wer als Barbar lieber schwere Zweihandwaffen verwendet, ist im Berserker-Talentbaum zu Hause. Die Plünderer-Spezialisierung kommt Spielern zugute, die lieber mit zwei Einhandwaffen hantieren. Ein kurzer Besuch bei einem Ausbilder und die bisherige Talentpunktverteilung wird zurückgesetzt.

DURCHHÄNGER

Bis Sie Level 20 erreicht haben, lohnt es sich, im riesigen Tutorial-Gebiet zu bleiben. Dann dürfen Sie in das Startgebiet Ihres Volkes reisen und dort weiterquesten. Leider geht es hier nicht ganz so schwungvoll und spaßig weiter, wie Sie es vom professionell präsentierten, durchdachten Einstieg gewohnt sind. Während in Tortage noch alle Unterhaltungen mit relevanten Nichtspielercharakteren deutsch vertont waren, gibt es im neuen Gebiet nur selten Sprachausgabe. Hier werden Sie oft sogar noch mit englischen Texten konfrontiert. Dazu kommt, dass die Schicksal-Questreihe, die sich wie ein roter Faden durch das Tutorial zog, erst mit dem Erreichen von Stufe 30 fortgeführt werden kann. Der Weg dorthin ist einigermaßen mühselig und mit langen Laufwegen und nervigen Reisen in die anderen Königreiche verbunden. Auch Dungeons (abgeschlossene Levels für Abenteurergruppen von bis zu sechs Spieler mit knackigen Bossgegnern), wie man sie aus *WoW* oder anderen vergleichbaren Titeln kennt, findet man erst im späteren Spiel häufiger.

ZUKUNFTSMUSIK

Die angesprochenen Makel, zahlreiche Programmfehler bei Aufträgen und andere Ungereimtheiten legen die Vermutung nahe, dass *AoC* noch nicht so fertig ist, wie man sich das von einem echten *WoW*-Konkurrenten wünschen würde. Das ist schade, denn es ist unübersehbar, dass in Funcoms Online-Rollenspiel viele gute Ideen stecken. Anhand zahlreicher Verbesserungen und Fehlerkorrekturen, die die Entwickler in den ersten Wochen nach Veröffentlichung vorgenommen haben, lässt sich ablesen, dass es sich für Fans lohnen kann, am Ball zu bleiben, auch wenn aktuell noch nicht alles perfekt ist. Vor allem der umfangreiche Spieler-gegen-Spieler-Teil (PvP) birgt massig Potenzial. Dafür müssen Sie mit Ihrer Gilde erst in speziellen Gebieten Dörfer bauen, bevor Sie sich mit anderen Spielern um Land, Gold und Ehre balgen. Auch wenn es schon zahlreiche Level-80-Charaktere gibt, wird es noch eine Zeitlang dauern, bis selbst große Gilden ausreichend Rohstoffe zusammengetragen haben, um komplette Siedlungen aus dem Boden zu stampfen. Dann wird sich zeigen, ob *AoC* es langfristig mit *WoW* aufnehmen kann. Wolfgang Fischer

Info: www.ageofconan.com

Vergleich

 **WoW: The Burning Crusade**	 **Der Herr der Ringe Online**	 **Age of Conan: Hyborian Adventures**
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Riesige Spielwelt	+ Stimmige Präsentation	+ Erstklassige Einführung
+ Viele Aufträge	+ Innovatives Kampfsystem	+ Abwechslungsreiche Kämpfe
+ Einsteigerfreundlich	+ Monster spielen rockt	+ Stimmige Spielwelt
– Sehr hohe Suchtgefahr	– Wenige Instanzen	– Viele kleine Programmfehler
93% MEHRSPIELER	87% MEHRSPIELER	84% MEHRSPIELER

WOLFGANG FISCHER



Mein Testausflug in die *Age of Conan*-Welt war eine echte emotionale Achterbahnfahrt. Vom Anfang begeistert, von den Aufgaben zwischen Stufe 20 und 30 gelangweilt und dann wieder begeistert von meinem ersten Instanzbesuch. Die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Dennoch ist die aktuelle Fassung von *AoC* keinen Deut schlechter als die *World of Warcraft*-Version am Veröffentlichungstag vor etwas mehr als drei Jahren. Um den Genrekönig zu stürzen, reicht das heutzutage aber nicht. Schließlich hatte Blizzard drei Jahre Zeit, um an *WoW* zu feilen und den Umfang gewaltig nach oben zu schrauben. Es liegt jetzt also an Funcom, schnell gute Inhalte nachzuliefern, um die Spieler bei der Stange zu halten.

ALEXANDER FRANK



Die Kämpfe in Hyboria sagen mir mehr zu als die in Azeroth. Statt wie in *World of Warcraft* eine Fähigkeit anzuklicken und unter Umständen mehrere Sekunden lang auf ihre Ausführung zu warten, verkloppe ich meine Gegner in *Age of Conan* direkt – wie ich es von Titeln wie *Gothic* oder *Oblivion* kenne und liebe. Ich bin eben eine Gewaltsau! Im Gegensatz zu *World of Warcraft* fehlt mir aber immer wieder die Motivation, in *Conan* den nächsten Charakter-Level zu erklimmen – abgesehen von den Gehaltskürzungsdrohungen meines Chefs, wenn ich das Spiel nicht weiter teste, versteht sich. Im Großen und Ganzen ist *Age of Conan* aber ein Süchtigmacher, wenn auch noch nicht einer mit Langzeitschäden wie *WoW*.

AoC: Hyborian Adventures



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	23. Mai 2008
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Funcom
VERTRIEB	Eidos
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, 32 GB HD, DX9-Grafikkarte, WinXP, Breitband-Internetverbindung

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Ein Monat: 12,99 Euro; drei Monate: 35,97 Euro; sechs Monate: 65,94 Euro

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
STEUERUNG	89%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Wenig zu tun für hochstufige Spieler	- 5%
– Viele kleine Programmfehler	- 4%
– Lange Laufwege	- 3%
– Nervige Handwerksmissionen	- 2%
– Zu schneller Stufenaufstieg	- 2%

SEHR GUT
Nur für Erwachsene: ungeschliffener Online-Rollenspiel-Diamant mit Suchtpotenzial.

= 84% EINZELSPIELER



»Ideal für Machos: zweigleisig fahren.«

Die Flucht aus dem Tempel des Todes erfolgt – wie auch in der Filmvorlage – mithilfe einer Lore. Eine spaßige Abwechslung!

LEGO: INDIANA JONES – DIE LEGENDÄREN ABENTEUER

Was für ein Steinkram!

AUF DVD
VIDEO
DEMO

VERGLEICH
Lego: Star Wars 2



85%

BESSER



SCHLECHTER

Die Chroniken von Narnia



71%

Indy ist wieder da! Und er macht nicht nur die Leinwände, sondern auch die Bildschirme unsicher. Hurra!
Sie sind Indiana Jones – Archäologe, Abenteurer und eine Lego-Figur. Und da wird es auch schon kompliziert: Wenn Sie die drei Spielfilmvorlagen (*Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes*, *Indiana Jones und der Tempel des Todes* und *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*) nicht gesehen haben, stehen Sie vor einem Problem – zumindest sofern Sie Wert auf eine gute Geschichte legen. *Lego: Indiana Jones* führt Sie nämlich in drei Kampagnen die Filmhandlungen entlang und erfrischt unterwegs mit witzigen Neuinterpretationen bekannter Filmszenen. Statt Sprachausgabe gibt's dabei nur sinnfreies Gebrabbel, erklärende Texteinblendungen fehlen ebenso wie eine eigenständig funktionierende Handlung. Kurzum: „Unwissende" verstehen nur Bahnhof. Noch schlimmer sind lediglich die Kinder armer Ostdeutscher dran, die selbst mit dem Begriff „Lego" nichts anfangen können. Die fragen sich zudem noch, warum dieses Spiel so herrlich bescheuert aussieht.

INDIANA! … SERVUS!

Die Spielmechanik ist simpel und kindgerecht. Frei nach dem bekannten Sprichwort „Ein Indiana kennt keinen Schmerz" prügeln Sie sich einfach munter und ohne Rücksicht auf Verluste durch das rund elfstündige Abenteuer. Sterben steht für den zu Stein gewordenen Indy nicht auf der Tagesordnung. Zwar zerlegen Ihre Gegner Sie regelmäßig und auch die eine oder andere Schlucht zieht Ihre Spielfigur magisch an, doch landen Sie nach jeder eigentlich tödlichen Aktion immer wieder zurück im Spiel. Lediglich Ihr für den Kauf von Bonusmaterial interessantes Münzkonto leidet unter solchen selbstzerstörerischen Einlagen – ein eher verschmerzbarer Umstand. Entsprechend simpel kommen die Kampfsequenzen daher: Sie kloppen einfach so lange auf die Widersacher ein, bis Ruhe herrscht. Schwieriger wird's bei Bosskämpfen und Rätselpassagen, die meist nicht nur Hirnschmalz, sondern auch ein gehöriges Maß an Geschicklichkeit erfordern. An sich wäre das kein Problem, sofern Sie immer gleich wüssten, was zu tun ist. An manchen Stellen helfen gute Kenntnisse der Filmvorlagen zur Lösung des Problems, an anderen stehen Sie aber wie der sprichwörtliche Ochs vorm Berg. Derart gemeine Abschnitte sind glücklicherweise rar gesät, den Großteil der Kampagnen nimmt Sie *Lego: Indiana Jones* an die Hand und zeigt Ihnen, wo es langgeht. Was Sie wissen müssen: Hauen Sie alles kaputt, was nach Lego-Steinchen aussieht und interagieren Sie anschließend mit allen Objekten, die übrig bleiben. Und vergessen Sie nicht, Schätze und Münzen einzusammeln!

SEID IHR ALLE DA? JA!

Das gesamte Abenteuer bestreiten Sie mit bis zu drei ebenfalls aus den Filmen bekannten Kollegen. Egal ob Shorty, Jones Senior oder Willie, die Kompagnons sind kein schmuckloses Beiwerk, sondern für den Erfolg Ihres Abenteuers ausschlaggebend. Standardbeispiel: Nur wenn zwei



Wenn Indiana Jones zuschlägt, fliegen die Fetzen und abgetrennte Körperteile segeln durch die Luft – allerdings in sehr putziger und USK-freundlicher Form.



»Long Dong Silver: Wie soll ich das denn dem Arzt erklären?«

Shorty hat unseren Lego-Indy mit dem Gabelstapler auf eine Plattform gehievt, sodass dieser mit der obligatorischen Peitsche den Motor des Fliegers anwerfen kann. Willie kurvt derzeit recht planlos mit dem Auto umher.



»Der Panzer hat sein Rohr verlegt.«

Auf dem Weg zum Heiligen Gral gilt es, sowohl einen Panzer als auch ganze Wagenladungen mit Gegnern zu entsorgen.

Charaktere gleichzeitig Schalter drücken, öffnet sich ein Ausgang. Einige Zwei-Mann-Rätsel sind natürlich weitaus komplexer. Gelangen Sie an solch eine Stelle, genügt ein Tastendruck und Sie lenken nicht mehr Indy, sondern einen seiner Begleiter. Alternativ schnappen Sie sich einen Kumpel, die kleine Schwester oder Ihren arbeitslosen Erzeuger und gehen zu zweit auf Schatzsuche. Das ist nicht nur amüsanter, sondern nimmt den computergelenkten Pixelfigürchen auch die Chance, Ihnen durch dämliche Aktionen und Meinungsverschiedenheiten die Laune zu verderben, was im Einzelspielerabschnitt durchaus vorkommt. Wovor Sie allerdings keiner bewahrt: Plotstopper – also Stellen, an denen es, egal was Sie auch unternehmen, einfach nicht mehr weitergeht. Die verschwinden zwar meist nach einem Neustart des betroffenen Abschnitts, bremsen aber den sonst so locker flockigen Spielfluss. Da wäre also durchaus mehr drin gewesen ... Jürgen Krauß

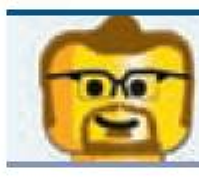
Info: **www.lucasarts.com/games/legoindianajones**

Kennst du den schon?

Wenige Filme beherbergen derart viele magische Momente wie die *Indy*-Trilogie. Momente, die wir nie vergessen werden, sofort wiedererkennen und die in *Lego: Indiana Jones* nicht fehlen dürfen. Beispiel: „Affenhirn auf Eis".

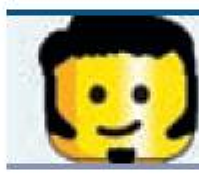






JÜRGEN KRAUSS

Im Jahr 1981 erblickte ein wahrer Held das Licht der Welt. Ein Abenteurer, wie er im Buche steht, furchtlos und Vorbild ganzer Generationen: ich. Im Schatten meiner Geburt trat allerdings ein weiterer Abenteurer auf den Plan, beinahe ebenso furchtlos und anbetungswürdig: Indiana Jones. Schon allein wegen der vielen Gemeinsamkeiten bin ich, seit ich denken kann, dem Indy-Wahn verfallen. Folglich haben mir auch die Lego-Eskapaden von Mr. Jones sehr viele Lachtränen entlockt. Gerade deswegen schmerzen mich Fehler wie Plotstopper, unlogische Rätsel und die unpräzise Steuerung gleich doppelt.



DENNIS BLUMENTHAL

Juhu! Gerade haben Kollege Krauß und ich *Lego: Indiana Jones* zu zweit als Duo gemeinsam zusammen im kooperativen Modus durchgespielt. Ja, die Steuerung ist manchmal recht ungenau und ja, an einigen Stellen hingen wir verdammt lange und waren frustriert – aber bei jeder Zwischensequenz haben wir herzhaft gelacht und sonst war das Spielen sehr spaßig. Die Umsetzung der Filme ist wunderbar gelungen und besonders mit einem Freund macht der Titel unglaublich viel Spaß, auch wenn es nervtötende Momente gibt. Von meiner Seite eine klare Kaufempfehlung!

Lego: Indiana Jones



PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 6. Juni 2008

GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Lucasarts
VERTRIEB	Activision
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,0 GHz, 256 MB RAM, 3,4 GB HD, 128-MByte-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei Spieler, entweder mit einer Tastatur oder mit Kombination aus Tastatur und Gamepad

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	79%
SOUND	70%
STEUERUNG	67%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zielgenaue Steuerung schwierig	- 8%
Unlogische Rätsel	- 6%
Plotstopper	- 4%
Computer-Charaktere stellenweise eigensinnig	- 2%
Keine eigenständige Handlung	- 2%

GUT
Ein Witzefeuerwerk für Eingeweihte, ein nettes Abenteuer-Geplänkel für alle anderen

78% EINZELSPIELER



Die *Windchaser* (das fliegende Schiff) dient als Basis der Gilde des Spielers.

»Fallen kaum auf: Segelohren.«

WINDCHASER

Laues Lüftchen

DENNIS BLUMENTHAL

Die Grundidee von *Windchaser* finde ich interessant, man merkt dem Spiel jedoch seine Ursprünge als Abschlussarbeit an. Nichts für ungut, liebe Entwickler. Wenn man die Umstände bedenkt, unter denen das Spiel entstanden ist, habt ihr klasse Arbeit geleistet, Respekt! Trotzdem hat *Windchaser* Design-Mängel wie die hakelige Steuerung. Taktiker und Strategen, die kein Problem damit haben, sich für eine ansprechende Geschichte auch mal etwas länger in ein Spiel einzuarbeiten, dürfen einen Blick auf *Windchaser* werfen.

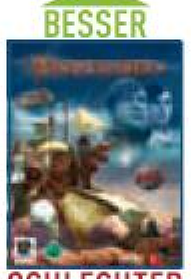
VERGLEICH

Worldshift



83%

BESSER



SCHLECHTER

War Leaders: Clash of Nations



50%

Angefangen hat alles als Abschlussprojekt zweier Münchner Studenten, nun hat sich *Windchaser* zu einem echten Vollpreistitel entwickelt.
Entwickler Chimera nahm sich viel vor: 3D-Echtzeit-Taktik mit Rollenspiel-Elementen und Strategie-Anleihen sollten den Genre-Mix zum Kassenschlager machen. Ob das gelingt? Wir nahmen den Titel unter die Lupe.

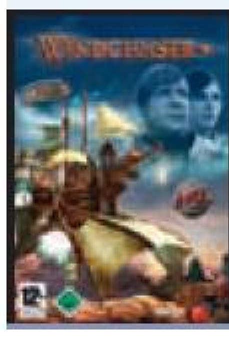
WENIG TAKTIK, VIEL HICK-HACK

Sie übernehmen die Rolle von Bauer Ioan. Dieser lebt in der Fantasiewelt Ensai, wo die Bevölkerung im ständigen Konflikt zweier Gruppierungen lebt, den protestantischen und den orthodoxen Anhängern der „Zweifaltigkeit". Ioan fühlt sich zu Höherem berufen und beschließt, in eine der zahlreichen Gilden des Landes einzutreten. Diese besitzen Gildenschiffe, mit denen sie durch die Welt streifen und Abenteuer bestehen. Sie schließen sich einer solchen Gilde an, deren Schiff die „Windchaser" ist. Fortan führen Sie Ioan mit den Mitgliedern der Gilde durch 15 Missionen. Sie steuern dabei nie einzelne Einheiten, sondern stets eine Gruppe von maximal fünf Personen. Im späteren Spielverlauf befehligen Sie sogar bis zu vier Gruppen à fünf Mann. Jeder Trupp hat einen Anführer mit passiven Fähigkeiten, die sich auf den Rest des Teams übertragen. Zudem funktionieren die Kämpfe in *Windchaser* alle nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, da jede Einheit entweder den Kampfstil Chaos, Disziplin oder Konzentration beherrscht. Jeder Kampfstil ist einem anderen über- und einem weiteren unterlegen. Das sorgt für einen hohen taktischen Anspruch, da Sie sich stets genau überlegen sollten, mit welchen Einheiten Sie dem bevorstehendem Feind gegenübertreten. Kingt eigentlich alles nach einem super Spiel – ist es aber nicht. Der Einstieg in *Windchaser* ist alles andere als leicht: Ungenaue Erklärungen, die unübersichtliche Benutzeroberfläche und die unausgereift wirkende Spielmechanik machen die ersten, sowieso schon sehr anspruchsvollen Missionen zu einer echten Geduldsprobe. Auch das in der Theorie interessante Taktik-System funktioniert in der Praxis nicht so ganz und sorgt für weitere Frustmomente. Warum und für wen *Windchaser* trotzdem interessant sein könnte? Für alle Spieler, die die Ausdauer und den Willen haben, sich ins Spiel einzuarbeiten, denn die Geschichte ist durchaus ansprechend präsentiert.

Dennis Blumenthal

Info: www.windchaser-game.de

Windchaser



PREIS	Ca. € 26,-
TERMIN	9. Mai 2008
GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Chimera Entertainment
VERTRIEB	Dtp
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB Arbeitsspeicher, 3 GB Festplattenspeicher, 3D-Grafikkarte, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Für andere Spieler ist in der Welt von Ensai kein Platz, es kann nur einen geben!

PREIS/LEISTUNG	71%
GRAFIK	69%
SOUND	75%
STEUERUNG	54%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Unausgereifte Spielmechanik	-13%
- Schwieriger Spieleinstieg	- 9%
- Taktik-System funktioniert nur bedingt	- 5%
- Teilweise frustrierend schwierig	- 3%

=

BEFRIEDIGEND
Ordentlicher Genre-Mix mit interessanter Story und guten Ideen – aber auch einigen Mängeln.

70%
EINZELSPIELER



»Zu Gast beim Meute-Journal: Wolf-Gang.«

Mit unserer Gruppe (blau eingekreist) kämpfen wir gegen zahlreiche Widersacher.



»Erweitern ihren Horizont: Stubenhocker.«

Die nett gemachten Zwischensequenzen führen die interessante Geschichte fort.



Mit einer gewaltigen Flotte an Schiffen reisen wir durch die Weiten des Alls.

»Nervig: überfüllter Desktop.«

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Einfach galaktisch!

Sie wünschen sich ein Strategiespiel mit Tiefgang, vielfältigen taktischen Möglichkeiten, das im Weltraum spielt? Bitte sehr!

Ubisoft Montréal, Blizzard, diverse Studios von Electronic Arts – diese und einige andere Entwicklerschmieden dominieren seit Jahren den PC-Spiele-Markt. Dass dennoch auch Neulinge eine Chance haben, gute Spiele hervorzubringen, beweist Entwickler Ironclad Games. Das Erstlingswerk der Kanadier ist *Sins of a Solar Empire* – und fand seit Anfang Februar im englischsprachigen Raum prompt eine treue Spielergemeinde. Nun erscheint der Weltraum-Strategietitel endlich auch komplett auf Deutsch.

KRIEG DER STERNE

Das Spielprinzip folgt dem Motto „Leicht zu lernen, schwer zu meistern". Ihr Ziel ist simpel: die gesamte Galaxie erobern. Dafür besiedeln Sie mit einer von drei wählbaren Rassen einen Planeten nach dem anderen, bauen Schiffe und Verteidigungsanlagen, erforschen neue Technik, sammeln Rohstoffe (Metall und Kristall) und bekriegen sich mit Ihren Konkurrenten oder den überall verstreuten Piraten. Sie dürfen sich die Freibeuter auch zunutze machen, indem Sie ein Kopfgeld auf Ihre Gegner aussetzen und die Gesetzlosen so auf sie hetzen. Die Galaxien sind mitunter unheimlich groß und so dauert eine Spielpartie schon mal mehrere Stunden (teils *noch* länger, löblicherweise dürfen Sie jederzeit speichern, auch im Mehrspielermodus). Das ist nicht jedermanns Sache. Aber wer auf ausgedehnte Strategieduelle steht und Geduld hat, dem dürfte hier vor Freude die Hose aufgehen. Apropos Geduld: Die brauchen Sie auch gleich zu Beginn, denn bis Sie sich im Spiel auskennen, vergeht einige Zeit. Das liegt zum einen an der Komplexität des Titels, zum anderen an den nicht ganz so gelungenen Einstiegsmissionen. Wie bei einer Frau gilt aber auch bei *Sins of a Solar Empire*: Sind Sie erst mal drin, macht's einen Heidenspaß! Statt den Rest des Artikels mit sexistischen Witzen zu füllen, ein paar Worte zur Technik: Die deutsche Synchronisation wartet mit soliden, aber keineswegs überragenden Sprechern auf. Die Kamera lässt sich frei bewegen, was aber nichts daran ändert, dass man bei all den Planeten und Schiffen oft die Übersicht verliert, gerade im fortgeschrittenen Spielverlauf. Die Optik ist zweckmäßig, haut aber keinen mehr vom Hocker – das Spiel hingegen schon. Zugreifen, denn das Teil kostet nur 35 Tacken! Dennis Blumenthal

Info: www.sinsofasolarempire.com



Dank des grenzenlosen Zooms dürfen Sie alle Gebäude und Schiffe aus der Nähe betrachten.

DENNIS BLUMENTHAL

Früher hatte ich viel Spaß mit *Homeworld*, heute habe ich *Sins of a Solar Empire*! Auch wenn es nicht ganz an den Klassiker von Relic Entertainment herankommt, hat mich das Strategiewerk aus Kanada überzeugt. Es gibt zwar einige störende Details, im Großen und Ganzen macht der Titel aber alles richtig. Besonders im Mehrspielermodus dürfte er die Spielergemeinde lange Zeit begeistern. Ich jedenfalls freue mich jetzt schon auf die angekündigte Erweiterung, die den Einzelspielermodus ergänzen soll.

Sins of a Solar Empire



USK 12

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	26. Juni 2008
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Ironclad Games
VERTRIEB	Kalypso Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600/Radeon 9800 Pro, 1,7 GB Festplattenspeicher, WinXP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mehrspieler via Internet und Netzwerk, maximal zehn Spieler, Replay-Funktion, Ranking-System

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	87%

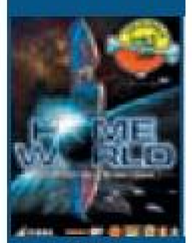
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Keine Geschichte/Kampagne	- 6%
Übersicht geht leicht verloren	- 6%
Kaum Unterschiede zwischen den einzelnen Fraktionen	- 4%
Recht schwieriger Spieleinstieg	- 3%

SEHR GUT
Für Fans von *Homeworld* & Co. ein exzellentes Strategiespiel: Bitte zuschlagen!

= **81%** EINZELSPIELER

VERGLEICH

Homeworld



89%

BESSER



SCHLECHTER

Star Wolves 2



78%



»Sieht der Chef gar nicht gern: blau zur Arbeit kommen.«

Dr. Marcel (rechts) ist der obligatorische Oberbösewicht.



Plüschhase Harvey spiegelt Ednas dunkle Seite wider.



»Was für ein Saftladen: In der Bar Fuss steht Stuhl in der Ecke.«

Edna ist ein nettes Mädchen. Allerdings hat sie ihr Gedächtnis verloren, sitzt in einer Gummizelle und spricht mit einem Hasen.

EDNA BRICHT AUS

Total krank!

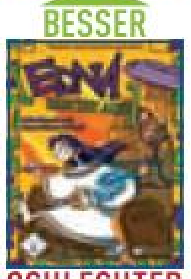
VERGLEICH

Sam & Max: Episode One



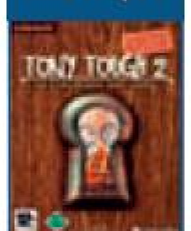
87%

BESSER



SCHLECHTER

Tony Tough 2



45%

Edna unterhält sich mit Gegenständen und hört auf ihren sprechenden Stoffhasen Harvey. Klarer Fall: Die Anstalt ist nichts für sie!

Davon ist das Mädchen überzeugt, nachdem es in seiner Gummizelle zum ersten Mal seit langer Zeit einen klaren Gedanken fasst. Prompt schnappt sich Edna ihren Kumpel Harvey – nach eigener Erklärung die Projektion ihres eigenen Unterbewusstseins in Form eines Plüschhasen – und büxt aus ihrer Zelle aus. Nun die Frage, auf die auch wir gern eine Antwort hätten: Wie zum Teufel kommt man aus diesem Sanatorium heraus?

DAS IST EIN KLASSIKER

Lösung: auf klassische Art. Entwickler Daedalic zollt den alten Tagen Tribut, in denen man nächtelang einen Kerl namens Guybrush über Pirateninseln gescheucht hat. *Edna bricht aus* verzichtet mit Absicht auf neumodischen Schnickschnack wie dreidimensionale Grafik, Minispiele oder Actionsequenzen und richtet sich an Fans der alten Lucas-Arts-Klassiker.

REDE MIT MIR!

„Ansehen", „Reden", „Benutzen" und „Nehmen" – das sind alle Interaktionsmöglichkeiten, die Sie bekommen. Wie in den alten Tagen eben. Sie rennen durch die Nervenheilanstalt, sammeln alle Gegenstände, die Ihre Griffel zu fassen bekommen, und plauschen mit verrückten Insassen. Schon während der ersten Spielminuten fällt dabei der Humor auf – positiv. So hat Edna wegen ihres geistigen Knackses kein Problem damit, sich munter mit Stühlen, Tischen oder Seifenspendern zu unterhalten. Nach ein paar Stunden ähneln sich die anfangs sehr witzigen Dialoge und verlieren an Reiz. Zudem hat die gezeichnete Grafik zwar ihren Charme, sieht aber wegen der wenig detaillierten Hintergründe und abgehackten Bewegungen veraltet aus. Der gewollte Retro-Stil ist keine Entschuldigung. Die musikalische Untermalung kann sich jedoch sehen oder vielmehr hören lassen. Die Synchronsprecher machen ihre Sache gut. Ein Adventure definiert sich aber über seine Rätsel. Und hier gibt es nichts zu meckern, die Kopfnüsse sind durchweg logisch. Anfänger fühlen sich nicht über- und alte Hasen nicht unterfordert. Beispiel: Es gilt, einen Manisch-Depressiven wegzulocken. Dafür geben Sie ihm einen ranzigen Dip. Kaum hat er diesen probiert, spurtet der Kerl auch schon zum Klo. Alexander Wenzel

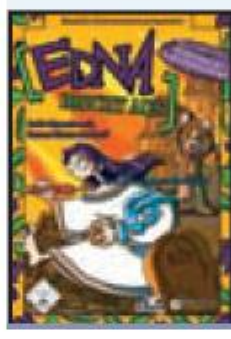
Info: edna.daedalic.de

MICHAEL GRILL



Ein Haufen witziger Dialoge, ein sympathischer Hauptcharakter und ein Rätseldesign, das locker von der Hand geht: Anfang des vergangenen Jahrzehnts brauchte es nicht mehr, um wochenlangen Spielspaß zu garantieren. *Edna bricht aus* sollte der Spieler als Tribut an diese Zeit und nicht als neuzeitlichen Ersatz sehen. Zweifellos erreicht der Titel nicht die spielerische Klasse eines *Monkey Island*, trotzdem gefallen die vielen witzigen Gespräche und vor allem die Anspielungen.

Edna bricht aus



PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	5. Juni 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Xider Games
VERTRIEB	Daedalic Entertainment
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte, 7 GB HD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Edna lebt in ihrer eigenen kleinen Welt. Mitspieler sind da überflüssig.

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	54%
SOUND	75%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Manchmal langwierige Dialoge	-10%
Veraltete Grafik	- 7%
Story teilweise sehr kindisch	- 6%
Fehlende Hotspot-Taste	- 3%
Lange Speicher- und Ladezeiten	- 2%

=

GUT
Nettes Adventure, das die guten, alten Tage mit VGA-Grafik in Erinnerung ruft

72%
EINZELSPIELER



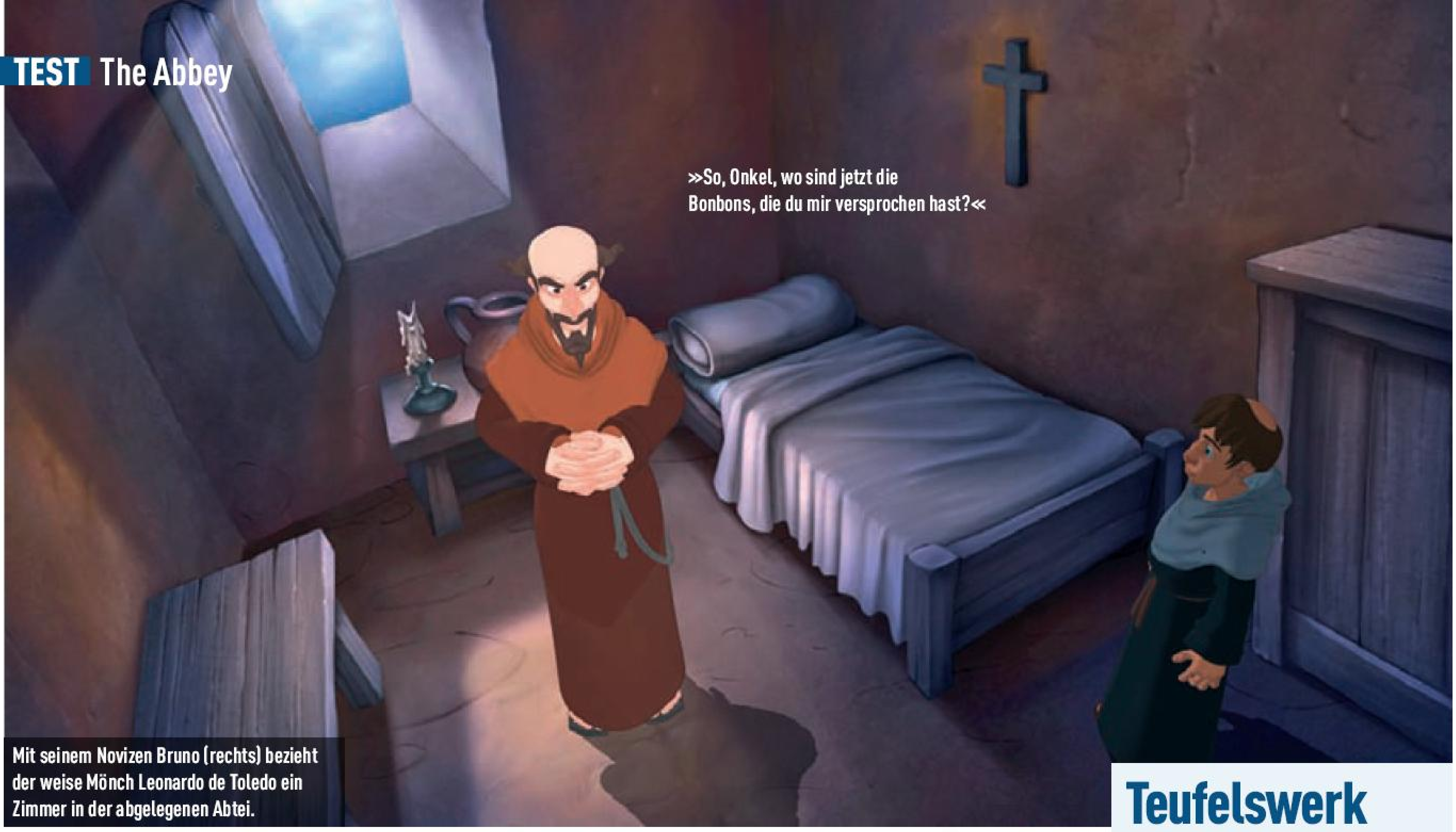
»Gute Frau: Für ein Rohr kriecht sie auf allen Vieren.«

Für die Flucht nutzt die Protagonistin auch Lüftungsschächte.



Der König des Aufenthaltsraumes ist nur einer der vielen verrückten Insassen.


für nur 6,99 Euro
BLOW
YOUR SPEAKERS!
40 Hammeralben für 6,99 Euro!
3 Inches of Blood
ADVANCE AND VANQUISH
Die absoluten
Monster-Alben
von
ROADRUNNER RECORDS
AIRBOURNE
ab 30. Mai für 9,99 Euro
PLUS: Gewinnspiel
Epiphone
performance is our passion
1. Preis: Eine Original Epiphone Explorer, signiert von Airbourne
2. Preis: Je eines von 10 signierten Airbourne-Postern
3. Preis: Je eine von 25 Roadrage DVDs
MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei nur bei
nowdio
www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal



»So, Onkel, wo sind jetzt die Bonbons, die du mir versprochen hast?«

Mit seinem Novizen Bruno (rechts) bezieht der weise Mönch Leonardo de Toledo ein Zimmer in der abgelegenen Abtei.

THE ABBEY

Mord zum Sonntag

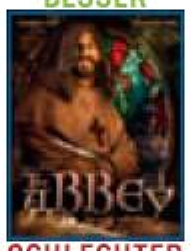
VERGLEICH

Goin' Downtown



80%

BESSER



SCHLECHTER

Das Haus der Toten



52%

Eine abgelegene Abtei, ein Todesfall und ein Mönch mit dem Auftrag, alles aufzuklären: Klingt wie *Der Name der Rose*, ist aber *The Abbey*.
Sie übernehmen die Rolle des alten Mönchs, der mit seinem etwas dämlichen Novizen Bruno zu jener Abtei reist. Auf dem Weg dorthin verübt jemand in Mönchskutte einen Anschlag auf Sie und den kleinen Rotzlöffel, bei dem Sie nur knapp mit dem Leben davonkommen. In der Abtei angekommen, betraut der Abt Sie mit einer delikaten Aufgabe: Ein geistlicher Bruder ist kürzlich durch einen unglücklichen Unfall ums Leben gekommen und nun geht die Angst unter den Mönchen um, der Teufel höchstpersönlich treibe sein Unwesen in den heiligen Mauern. Jetzt liegt es an Ihnen, diesen mysteriösen Todesfall aufzuklären.

RÄTSELHAFT

Genreüblich interagieren und bewegen Sie sich per Point&Click-Verfahren in dem mittelalterlichen Gemäuer. Sie plaudern mit diversen Charakteren in den etwas rar gesäten, aber doch recht hübschen Szenerien, sammeln und verwalten Gegenstände und lösen einige Rätsel. Diese sind zum einen recht selten und wirken zum anderen teilweise unglaublich konstruiert. Ein Beispiel: Sie sollen einem Gärtner Pflanzensamen besorgen. Kein Problem, diese sind recht schnell gefunden. Allerdings befinden sich die Samen in einem Glas, das mit Wachs verschlossen ist. Um die Samen herauszubekommen, halten Sie das Glas nicht einfach ins Feuer oder werfen das Teil an die Wand. Nein, Sie müssen erst Ihren Novizen in den Brunnen fallen lassen, dann wieder herausziehen, auf Ihr Zimmer schleifen, den Kleinen die Klamotten wechseln lassen, das von den nassen Kleidern heruntertropfende Wasser in einer Schüssel auffangen und DORT legen Sie dann das mit Wachs verschlossene Glas rein, um es zu öffnen. Zudem ist es uns ein Rätsel, wie man ein Spiel derart fehlerbehaftet auf den Markt bringen kann (Details zum Thema im Kasten „Teufelswerk"). Lobend zu erwähnen sind die exzellente Soundkulisse mit tollen Sprechern und orchestraler Musik, die packende Geschichte und die gelungene Atmosphäre. Dennis Blumenthal

Info: www.theabbey-game.de



»Die Ergebnisse der mündlichen Reifeprüfung: Kai war bemüht, Nils hat gebissen und Frank wollte nicht stillhalten.«

Prior Segundo (links) ist uns nicht wohlgesinnt und zeigt das bei jeder Gelegenheit.



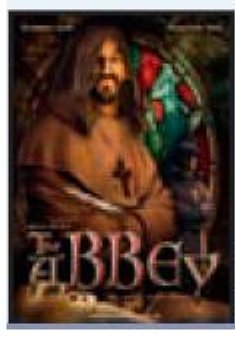
DENNIS BLUMENTHAL

Schade, schade, schade! Da ich ein großer Anhänger von *Der Name der Rose* bin, hatte ich mich sehr auf *The Abbey* gefreut. Wegen der Programmfehler war es mir jedoch kaum möglich, das Spiel genussvoll zu spielen. Ich hoffe nun auf zwei Dinge: zum einen, dass Entwickler Crimson Cow Wort hält und den versprochenen Patch schnell nachliefert; zum anderen, dass die Rätsel im späteren Spielverlauf logischer sind. Bis dahin raten wir Ihnen ab, Beta-Tester zu spielen. Voraussichtlich nächste Ausgabe wissen wir bereits mehr.

Teufelswerk

Nachdem das Spiel Ende Mai in den Handel gekommen war, stoppte Hersteller Crimson Cow nur eine Woche später die Auslieferung. Der Grund: *The Abbey* brachte mit immer wieder auftretenden Abstürzen und PC-Neustarts viele Käufer an den Rande des Wahnsinns. Auch bei uns schmierte das Spiel auf einem PC fortlaufend ab, während es an einem anderen nahezu problemlos lief. Ein Patch, der Abhilfe schafft, ist bereits bei den Entwicklern in Arbeit. Sobald verfügbar, werden wir das an sich vielversprechende Spiel erneut auf den Prüfstand stellen – voraussichtlich bereits in der kommenden Ausgabe. Betrachten Sie deshalb die unten vergebene Wertung nur als vorläufigen Zwischenstand.

The Abbey



12 usk

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	26. Mai 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Alcachofa Soft
VERTRIEB	Crimson Cow
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte, 3 GB Festplattenspeicher, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix da, als Mönch Leonardo will keiner mit Ihnen spielen. Buhu.

PREIS/LEISTUNG	48%
GRAFIK	79%
SOUND	87%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Teils stark konstruiert wirkende Rätsel	-13%
- Immer wieder auftrende Programmfehler	-11%
- Wenig Schauplätze	- 6%
- Held schläft beim Gehen fast ein	- 5%

=

BEFRIEDIGEND
Fehlerbehaftetes Adventure mit Potenzial für deutlich mehr – wir hoffen auf den Patch.

65%
EINZELSPIELER



>>Voll im Trend: Spontan-Limbo auf der Straße.<<

Mit einem kräftigen Schlag setzt Protagonist Jake den Bösewicht außer Gefecht.

GOIN' DOWNTOWN

Das haut rein!

Goin' Downtown – bisher lediglich eine harmlose Bezeichnung für das orale Verwöhnen einer Frau. Bisher!
Goin' Downtown ist ein typisches Point&Click-Abenteuer und spielt im New York der Zukunft, im Jahr 2072. Sie schlüpfen in die Rolle des erfolglosen Bullen Jake McCorly. Eines Tages findet dieser eine attraktive, nur spärlich bekleidete Blondine auf der Straße: die Edel-Prostituierte Rose. Selbstlos wie er ist, schleift er die Gute in sein Bett und gönnt sich selbst erst mal ein Nickerchen. Als Jake aufwacht, liegt die Hübsche tot und leicht deformiert wieder auf der Straße – nach einem Sturz aus Jakes Wohnung im 13. Stock.

HÖRGENUSS

Ihre Aufgabe ist, den Tod von Rose aufzuklären. Bei seinen Ermittlungen entdeckt Jake, dass viel mehr hinter diesem mysteriösen Fall steckt, als man sich zu Beginn hätte träumen lassen. Um so weit zu kommen, klicken Sie sich von Ort zu Ort, lösen allerhand Rätsel, sammeln und kombinieren Gegenstände und reden mit Nichtspielercharakteren. Hier liegt im Übrigen eine große Stärke von *Goin' Downtown*: Die Sprachausgabe ist exzellent gelungen. Kein Wunder, verpflichtete The Games Company doch eine Handvoll bekannter Sprecher. Mit dabei sind die deutschen Synchronstimmen von Will Smith (Protagonist Jake), George Clooney, Nicole Kidman, Jennifer Lopez und Antonio Banderas. Alle leisten sehr gute Arbeit, wobei Jake hin und wieder etwas übertrieben pathetisch klingt, beispielsweise wenn er nachdenklich und tief bewegt von sich gibt: „Die Tasse ist jetzt voll mit Wasser."

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Eine Besonderheit von *Goin' Downtown* ist der im Spiel vorkommende Simulator. Die Maschine gibt Ihnen die Möglichkeit, in der Zeit zurückzureisen und somit rätselhafte Ereignisse aufzulösen. Im Vorfeld gab es viel Wirbel um dieses Spielelement – unberechtigterweise, wie sich herausstellt. Die Idee des Simulators ist interessant, wird jedoch von den Entwicklern regelrecht verschenkt: Sie benutzen das Ding nur im letzten Spieldrittel und selbst dort nicht gerade oft. Die Geschichte ist gelungen, bietet überraschende Wendungen, ein unbefriedigendes Ende und ist bereits nach sechs bis acht Spielstunden gemeistert. *Goin' Downtown* ist ein gutes Abenteuerspiel, das durch seine ungewöhnliche Optik und seine fesselnde Story punktet.

Dennis Blumenthal

Info: www.goindowntown.de

DENNIS BLUMENTHAL

Als großer Filmanhänger hatte ich dank der bekannten Synchronsprecher viel Spaß mit *Goin' Downtown*. Auch die futuristische Geschichte ist spannend und zog mich in ihren Bann. Das Ende und die extrem seltene Benutzung des Simulators hingegen fallen negativ auf. Auch die Zahl an Charakteren und Schauplätzen ist recht überschaubar. Dennoch besitzt *Goin' Downtown* einen gewissen Charme und dürfte viele Anhänger von Abenteuerspielen fesseln – wenn auch nur für ein paar Stunden.

VERGLEICH

Jack Keane



86%

BESSER



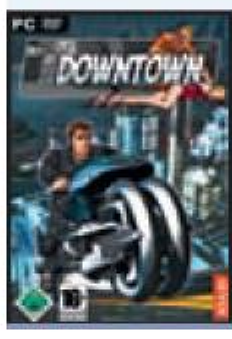
SCHLECHTER

Runaway 2



75%

Goin' Downtown



PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	22. Mai 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Silver Style Entertainment
VERTRIEB	The Games Company
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 2 GB freier Festplattenspeicher, DVD-Laufwerk, Windows XP/VISTA

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hallooooohooo? Adventure nix gut Mehrspieler! Comprende?

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	76%
SOUND	82%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig Charaktere/Schauplätze	- 7%
Teilweise sich wiederholende Dialoge	- 5%
Rätselqualität schwankend	- 4%
Unbefriedigendes Ende	- 2%
Simulator-Nutzung zu selten	- 2%

GUT
Unterhaltsames Adventure mit interessanter Story und gelungener Synchronisation.

80% EINZELSPIELER



>>Lecker: Eis am Stiefel.<<

Der Spieler findet die verwirrte Prostituierte Rose auf der Straße.



>>Wartet auf den Aufzug seiner Sommerreifen: Rolli-Fahrer.<<

Jake bedient den Simulator, eine Maschine, mit der man durch die Zeit reisen darf.



Ein Render-Bild eines spannenden Touge-Duells. Diese illegalen Rennen werden auch bei Nacht ausgetragen.

AUF DVD VIDEO

RACE DRIVER: GRID

Guter Gasgeber

»Ich dachte, wir wollten Gras holen und nicht Gas geben!«

Könnten wir drei Dinge auf eine einsame Insel mitnehmen, wäre *Grid* neben Dosenfutter und feuchtem Toilettenpapier ein heißer Tipp. Schon vor knapp drei Monaten, als wir in der englischen Pampa eine erste Proberunde mit Codemasters' *Race Driver: Grid* drehten, versprach uns Oberentwickler Ralph Fulton: „Im Mittelpunkt steht das Rennen." Bedenkt man den Umstand, dass es sich um ein Rennspiel handelt, ein nicht unbedingt bahnbrechendes Versprechen. Doch so blöd das jetzt klingen mag: Der Mann hatte Recht.

RENNEN, RENNEN, RENNEN

30 Sekunden nach dem Start des Spiels parkt Ihr Hintern in einer Dodge Viper SRT-10, umringt von wild aufheulenden PS-Monstern. In der ersten Schikane touchiert ein KI-Fah-

So spielt sich Race Driver: Grid

„Das Rennen steht im Mittelpunkt" – das haben die Entwickler schon bei unserem Besuch im Februar angekündigt. Trotzdem gibt's auch abseits der Strecke etwas zu tun. Nicht viel, aber immerhin:

VERWALTEN



Um Ihren Rennstall erfolgreich an die Weltspitze zu führen, gibt es Organisatorisches zu tun: Sie verhandeln mit Fahrern für Ihr Team und besorgen Geld von Sponsoren.

RENNEN



Von spektakulären Rasereien durch US-Metropolen über hitzige Duelle auf den offiziellen Rennstrecken Europas bis zu qualmenden Drift-Events in Japan – mehr Rennen geht nicht.

MEHRSPIELER



Gegen Fahrer aus Fleisch und Blut macht *Race Driver: Grid* noch mehr Bock. Kaum ein anderes Rennspiel bringt den Kampf um Platz 1 so intensiv und packend rüber.



»Huh, ich hab Flugbenzin getankt. Nicht schon wieder!«

Cool: Die KI-Fahrer sind keineswegs auf Schienen unterwegs, sondern leisten sich auch grobe Schnitzer. Hier hat's einen Verfolger in der Kurve rausgeschmissen.



Es werde dunkel: Einer der Höhepunkte im Spiel sind die 24-Stunden-Rennen von Le Mans, natürlich mit Tag-Nacht-Wechsel. Vor allem in der Cockpit-Perspektive entsteht ein authentisches Renngefühl.



»Haben sich nicht durchgesetzt: mobile Nebelmaschinen.«

Rauchen erlaubt: In Japan stehen unter anderem Drift-Rennen auf dem Rennkalender, die aber eine Menge Übung erfordern.

rer einen Reifenstapel und wird auf die Fahrbahn geschleudert. Das Heck trifft einen weiteren Boliden mit voller Wucht in die Seite und drückt ihn gegen die Mauer. Wir rasen mit mehr als 100 Sachen durch eine Wand aus Reifen, Splittern, Karosserieteilen und Rauch. Das Hinterrad des Kollegen von gerade eben verfehlt unsere Windschutzscheibe nur um Zentimeter. Pause. Wir sind gerade mal 30 Sekunden im Spiel und haben mehr Adrenalin im Blut als Marc Brehme beim Öffnen eines Schokoriegels. Guter Start, *Grid*.

WIR GRÜNDEN EINE ICH-AG

Am Beginn Ihrer Bleifuß-Karriere finden Sie sich mit einem alten Ford Mustang in einer schäbigen Garage wieder. Mit nur einem einzigen Wagen und vor allem ohne Kohle sind Ihre Möglichkeiten allerdings stark beschränkt. Also bemühen Sie sich zunächst um etwas Schotter und treten als Söldner für andere Rennställe an. Wenn Sie genug auf der hohen Kante haben, gründen Sie schließlich Ihr eigenes Team, bestimmen Design und Name und kümmern sich um Sponsoren, die Ihr Bankkonto zusätzlich zu den Rennprämien auffetten. Mit genug Knete und Reputationspunkten schalten Sie neue Rennen frei und pimpen Ihren Fuhrpark mit frischen Karren, entweder neu oder Gebrauchtware aus dem Ebay-Shop. Später im Spiel dürfen Sie zudem Fahrer einstellen, die unter Ihrer Flagge auf Punktejagd gehen. Mehrere hundert Persönlichkeiten stehen zur Wahl, die sich grundlegend voneinander unterscheiden: Die Palette reicht vom rabiaten Blumenthal-Verschnitt, der in Stresssituationen schnell mal in der Leitplanke parkt, bis zum souveränen Kurvenakrobaten. Bessere Fahrer haben aber logischerweise auch einen höheren Preis. Die Teamverwaltung in *Grid* ist zwar sehr oberflächlich, reicht aber, um dem Rennstall seinen Stempel aufzudrücken. Eine Handlung wie beispielsweise in *DTM Race Driver* haben die Entwickler außen vor gelassen. Hobby-Raser wie Kollege Fränkel, dem Ruhm und Ehre nicht als Motivation reichen, werden also enttäuscht.

INTER-KONTINENTAL

Race Driver: Grid lässt Sie auf drei Kontinenten in jeweils regionstypischen Hochgeschwindigkeitsschlachten auf den Asphalt los, wobei über 40 höchst unterschiedliche Rennwerkzeuge zur Wahl stehen. Während Sie in Europa vorwiegend auf offiziellen Rennstrecken mit Aston Martin, Porsche & Co. unterwegs sind, treten Sie im Land der unbegrenzten Möglichkeiten fette Muscle-Cars durch die engen Häuserschluchten von Washington oder Detroit. In Japan stehen neben den heftigen Touge-Duellen, in denen Sie einen Berg hinabrasen und neben den engen Kurven auch auf massig Gegenverkehr achten müssen, Drift-Events auf dem Rennkalender. Mehr Infos zu den Kontinenten gibt's im Kasten „Die Welt ist mehr als genug."

MEHR GEFÜHL

Grid mag zwar keine authentische Simulation sein, auch auf Extras wie Boxenstopps, Tuning oder Feinabstimmung hat Codemasters zum Leidwesen

Noch mal, noch mal!

In *Grid* können Sie nach Unfällen die Zeit zurückspulen und den Fehler ungeschehen machen. Auch im echten Leben hätte die Menschheit nach so manchem Fehltritt eine zweite Chance verdient.

Hansis Geburt



Foto: action press

Als Ernst Hinterseer seiner Lebensabschnittspartnerin 1953 ein Brötchen in den Ofen schob, war die Welt auf der Seidlalm noch heil. Konnte ja niemand ahnen, dass die Gute eine tödliche Mischung aus Karl Moik, Thomas Anders und Samantha Fox werfen würde. Dumm gelaufen: Mit dem Flashback wäre Ernsts goldener Schuss zu verhindern gewesen.

Erfindung des Bikinis



Foto: mauritius

Verstehen Sie uns bitte nicht falsch: Wenn es die Form erlaubt, kann uns der Bikini gar nicht klein genug sein. Allerdings haben die Erfinder im Jahre 1946 nicht damit gerechnet, dass wegen des überwältigenden Fastfood-Angebots im 21. Jahrhundert die Hälfte aller Frauen im empfängnisrelevanten Alter eher der Gattung Wal zuzuordnen sein würde.

Franz Ferdinands Tod



Am 28. Juni 1914 wurde der österreichische Thronfolger Franz Ferdinand in Sarajevo erschossen, was zum Ausbruch des 1. Weltkriegs führte. Danach war Österreich nur noch ein kleiner Furz auf der Landkarte. Wäre Ferdl dank Flashback noch am Leben, hätte die Alpenrepublik heute den Status, der ihr zusteht: eine weltbeherrschende Supermacht.

Testlogbuch
Race Driver: Grid



Die Geschichte des Ösis, der Le Mans gewinnen wollte.

MICHAEL GRILL

MITTWOCH, 29.5.2008 | **9:31 Uhr**
Das Leben ist schön! Heute steht *Race Driver: Grid* auf dem Programm, und zwar den ganzen Tag. YES!

MITTWOCH, 29.5.2008 | **23:30 Uhr**
Muss trinken. Muss essen. Muss Windeln wechseln. Kann. Nicht. Aufhören. Zu. Zocken. AHHHHH!

DONNERSTAG, 30.5.2008 | **6 Uhr**
Habe getrunken. Habe gegessen. Habe Windeln gewechselt. Und bin nun bereit für mein Lebensziel, als erster Österreicher die 24 Stunden von Le Mans zu gewinnen. Gott stehe mir bei.

DONNERSTAG, 30.5.2008 | **8:32 Uhr**
Knapp zweieinhalb Stunden Rennen liegen hinter mir, ich fahre an guter dritter Stelle und kämpfe gegen den Harndrang.

DONNERSTAG, 30.5.2008 | **8:33 Uhr**
Knapp zweieinhalb Stunden Rennen liegen hinter mir, ich fahre an guter dritter Stelle und habe den Kampf gegen den Harndrang verloren.

DONNERSTAG, 30.5.2008 | **16:29 Uhr**
Praktikant Wenzel wäscht mich notdürftig und füttert mich mit einem Brei aus Red Bull, Haferflocken, Traubenzucker, Aspirin, Speed und Eiweißpräparaten.

DONNERTAG, 30.5.2008 | **19:61 Uhr**
Langsam, aber sicher lesst die Konzentrazion nach. Ich liege nach wie vo an zweiter Stelle und liefre mir ein packendes Duell mit dem Führenden?

FREIT, A4.1337.2008 | **25466 Uhr**
i see dead KATzen. & clowns. Sie wolln michi essn!!!!!!!!!111111 Durst. Ja

WOCHENTAG, XX.XX.2008 | **00:00 Uhr**
klöjjjjjjjjjjjjjjjjjjfdasssssssssss
sssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssssa

FREITAG, 31.5.2008 | **7:31 Uhr**
Putzfrau weckt mich. Mission gescheitert.

GUTE ZEITEN



Die 24 Stunden von Le Mans sind einer der *Grid*-Höhepunkte.

SCHLECHTE ZEITEN



Crash-Rennen: Bevor wir „AUA!" sagen, ist die Karre hin.

Die Welt ist mehr als genug

In *Race Driver: Grid* sind Sie mehr unterwegs als der Papst. Warum? Weil Sie auf gleich drei Kontinenten um den Platz an der Spitze kämpfen! In den USA, Japan und Europa stehen regionstypische Rennen auf dem Programm, die alle gewonnen werden wollen. Wieso also mit einem Titel zufriedengeben, wenn man drei gewinnen kann?



Stadtverkehr und Muscle-Cars
In den Vereinigten Staaten schnallt Sie *Race Driver: Grid* vorzugsweise in die Schalensitze von fetten Muscle-Cars und Ikonen der US-Automobilindustrie. Killer-Karren wie der Dodge Challenger Concept, der Ford Boss 302 Mustang, der Chevrolet Camaro Concept oder die legendäre Dodge Viper SRT-10 parken hier in Ihrer Garage und warten darauf, über spektakuläre Stadtkurse in San Francisco, Detroit, Long Beach oder Washington geprügelt zu werden. Außerdem nehmen Sie in den USA an actionreichen Unfall-Rennen teil: Das macht gegen menschliche Gegner zwar Spaß, ist aber gegen KI-Fahrer so hart wie eine Kindheit in Ostdeutschland.









Einen Satz Reifen, bitte!
Im Land der aufgehenden Sonne riecht es verdammt nach verbranntem Gummi, schließlich sind Sie hier vor allem in Drift-Rennen auf Trophäenjagd. In hochgezüchteten Monster-Reiskochern wie dem Nissan Skyline GT-R Z-Tune oder dem Honda NSX-R schlittern Sie durch grell erleuchtete Metropolen oder Industrieanlagen. Asiens spielerischer Leckerbissen sind die unglaublich spannenden Touge-Duelle, in denen Sie im Höllentempo einen Berg hinunterrasen. Sehr heftig: Hier gibt's auch jede Menge Gegenverkehr – und damit jede Menge Unfälle!





Le Mans, Nürburgring & Co.
In Europa stehen hauptsächlich Rennen auf offiziellen Strecken wie Le Mans, dem Nürburgring, Spa Francorchamps oder dem Istanbul Park auf dem Rennkalender. Ihr Fuhrpark umfasst Traumwagen wie den Aston Martin DBR9, den Porsche 911 GT3 RSR oder den JRC FJ1000, quasi ein Formel-1-Bolide im Miniaturformat. Das absolute Sahnehäubchen sind die legendären 24 Stunden von Le Mans, die in futuristisch anmutenden Geschossen mit mehreren hundert Pferdestärken und Höchstgeschwindigkeiten von knapp Tempo 400 ausgetragen werden. Besonders der Tag-Nacht-Wechsel rockt und macht das Rennen auf dem Circuit de la Sarthe zu einer echten Herausforderung.







BÄM! Diese Kurve hätten wir besser nicht schneiden sollen. Dank der Flashback-Funktion ist der Fehler aber schnell vergessen.

so manches Realtitätsfreaks verzichtet. Wer allerdings denkt, einen Arcade-Racer zu zocken, spielt ziemlich bald die letzten Sekunden im Leben von Lady Di nach. Dank des Flashback-Modus dürfen Sie zwar wie im 2005 erschienenen Titel *SCAR* in limitierter Zahl die Zeit zurückspulen und vor Ihrem Fahrfehler wieder einsteigen, trotzdem ist *Grid* kein Kinderspiel: Wenn Sie Traktionskontrolle, Lenk- und Bremsassistent abschalten, kratzt der Titel an der Realität – besonders wenn man die sehr eingeschränkte Cockpit-Perspektive wählt. Ein übereifriger Gasfuß oder Kamikaze-Manöver führen hier spätestens in der ersten Kurve zum Aus. Nicht ganz unschuldig daran sind die computergesteuerten Fahrer, die sich lobenswerterweise sehr menschlich verhalten und auch mal einen Abstecher ins Kiesbett unternehmen, auf höheren Schwierigkeitsgraden aber kontaktfreudiger sind als ein Priester in einem Raum voller knackiger Vorschüler. Vor allem in Unfall-Rennen zeigt sich die KI zu gnadenlos und demoliert Ihren Wagen schneller, als Sie „Mist!" schreien können. Anfänger werden auch bei den Drift-Rennen eine ganze Weile beschäftigt sein. Hat man aber den Dreh raus, machen die Rutschpartien umso mehr Spaß. Wer allerdings kein Lenkrad oder Gamepad sein Eigen nennt, sollte *Grid* gar nicht erst installieren. Ohne präzise Gas- und Bremsdosierung fahren Sie hoffnungslos hinterher.

ZERSTÖRUNGSWUT

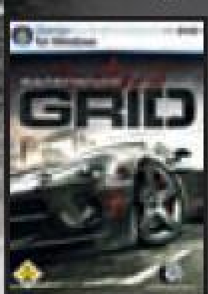
Die Technik des Titels steht dem gewaltigen Umfang in nichts nach: Wunderschöne Boliden, detaillierte Streckenumgebungen mit tausenden Zuschauern und das hammermäßige Schadensmodell, das übrigens komplett in Echtzeit berechnet wird, lassen die Kinnlade in regelmäßigen Abständen auf die Schreibtischplatte krachen. Soundtechnisch ist *Grid* sehr gut, aber nicht überragend: Motorengeräusche und Effekte kommen teilweise etwas schwachbrüstig daher. Auch die elektronische Musikuntermalung erinnert irgendwie an eine Quizshow aus den frühen 90ern. Der Boxenfunk, der Sie sogar mit Ihrem Namen anspricht und stets über Unfälle oder Schäden an Ihrem Fahrzeug informiert, rockt allerdings die Frequenz.

DIE NEUE NUMMER 1

Unterm Strich macht *Grid* alles richtig, was es richtig machen soll: Spektakuläre Unfälle, spannende Rennen, jede Menge Abwechslung und der extrem spaßige Mehrspieler-Modus fesseln wochen-, wenn nicht monatelang an den virtuellen Rennstall. Jeder Hobby-Bleifuß, der ein Gamepad oder Lenkrad halten und über einen leichten Arcade-Beigeschmack hinwegsehen kann, sollte sich das Teil holen. Sofort. Michael Grill

Info: www.racedrivergrid.com

Vergleich



Race Driver: Grid

PRO + CONTRA
- \+ Extrem umfangreich
- \+ Grandiose Technik
- \+ „Menschliche" KI
- − Teils sehr schwer

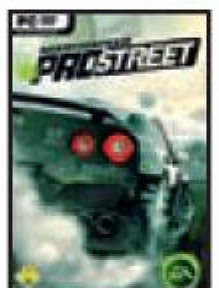
91% EINZELSPIELER



DTM Race Driver 3

PRO + CONTRA
- \+ Riesiger Umfang
- \+ Tolle Technik
- − Teils unfaire Gegner
- − Unfaire Schiedsrichter

85% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)

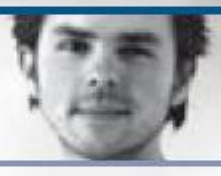


Need for Speed: Pro Street

PRO + CONTRA
- \+ Super Grafik
- \+ Umfangreiches Tuning
- − Fahrhilfen an Schwierigkeitsgrad gekoppel

82% EINZELSPIELER

MICHAEL GRILL



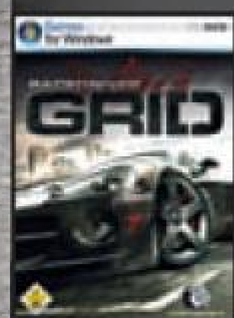
Ich habe lange überlegt, ob sich *Race Driver: Grid* wirklich ein „Herausragend" verdient hat. Immerhin gibt es Kollegen, die ein paar Kritikpunkte erkannt haben wollen. Zur fehlenden Story: Ein guter Porno kommt auch ohne Handlung aus! Zu den fehlenden Boxenstopps: Wer Klöten in der Hose hat, der bleibt erst nach der letzten Runde stehen! Zum fehlenden Tuning: Was zum Teufel will man bei 600-PS-Monsterkarren tunen? Eben. *Race Driver: Grid* bietet extrem unterhaltsame Renn-Action, sieht fantastisch aus und fesselt dank Calmund-Umfang und adrenalingeladenem Mehrspieler-Part mehrere Wochen lang. *Grid* macht alles richtig, was es richtig machen muss. Punkt.

JOACHIM HESSE



Endlich mal wieder ein Spiel, das zu mir passt. *Race Driver: Grid* ist nämlich einfach nur gut. Schon der erste Blick unter die Haube verrät ungezügelte Lebensfreude und viele Stunden Spielspaß. Wir könnten wirklich eineiige Zwillinge sein, wobei ich mir nur für diesen blöden Vergleich natürlich keinen Hoden entfernen lassen würde. Doch die rosarote Österreicher-Brille des Herrn Kühlergrill mag ich nicht aufsetzen. Gerade von einem *Race Driver* (auch wenn es angeblich keine Fortsetzung sein soll), erwarte ich einfach mehr, als nur im Kreis herumzukurven: Ich will Drama, ich will Hollywood, ich will eine Hintergrundgeschichte! Nichtsdestotrotz lohnt es sich definitiv, hiermit die Festplatte vollzutanken.

Race Driver: Grid



PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	30. Mai 2008
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Codemasters
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, GeForce 6800 oder Radeon X1300, 1 GB RAM, 12,5 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Rennmodi aus dem Einzelspieler-Part über Netzwerk oder Internet für 2 bis 12 Spieler

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	91%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	92%

SPIELSPASSWERTUNG:	**100%**
− Stellenweise sauschwer	- 4%
− Sehr aggressive KI-Fahrer	- 3%
− Steile Lernkurve beim Driften	- 2%

HERAUSRAGEND
Riesenumfang, mörderische Technik: *Grid* rast mit Vollgas an die Spitze des Genres.

= **91%** EINZELSPIELER



»Gefährliches Pflaster: Verkehrsübungsplatz für Frauen.«

Das Schadensmodell gehört zu den besten des Genres. Hier sehen Sie eine Massenkarambolage während eines Deathmatch-Derbys.

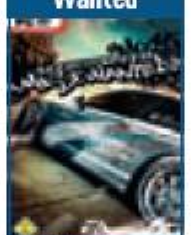
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Die perfekte Delle

AUF DVD
VIDEO

PC ACTION GOLD 8-2008

VERGLEICH
NfS: Most Wanted



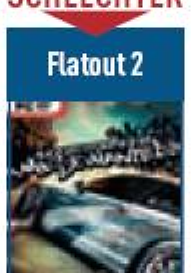
87% (abgew.)

BESSER



SCHLECHTER

Flatout 2



83%

Sie stehen auf geschickte Überholmanöver und glänzende Karossen? Dann liegen Sie mit diesem Spiel komplett falsch.

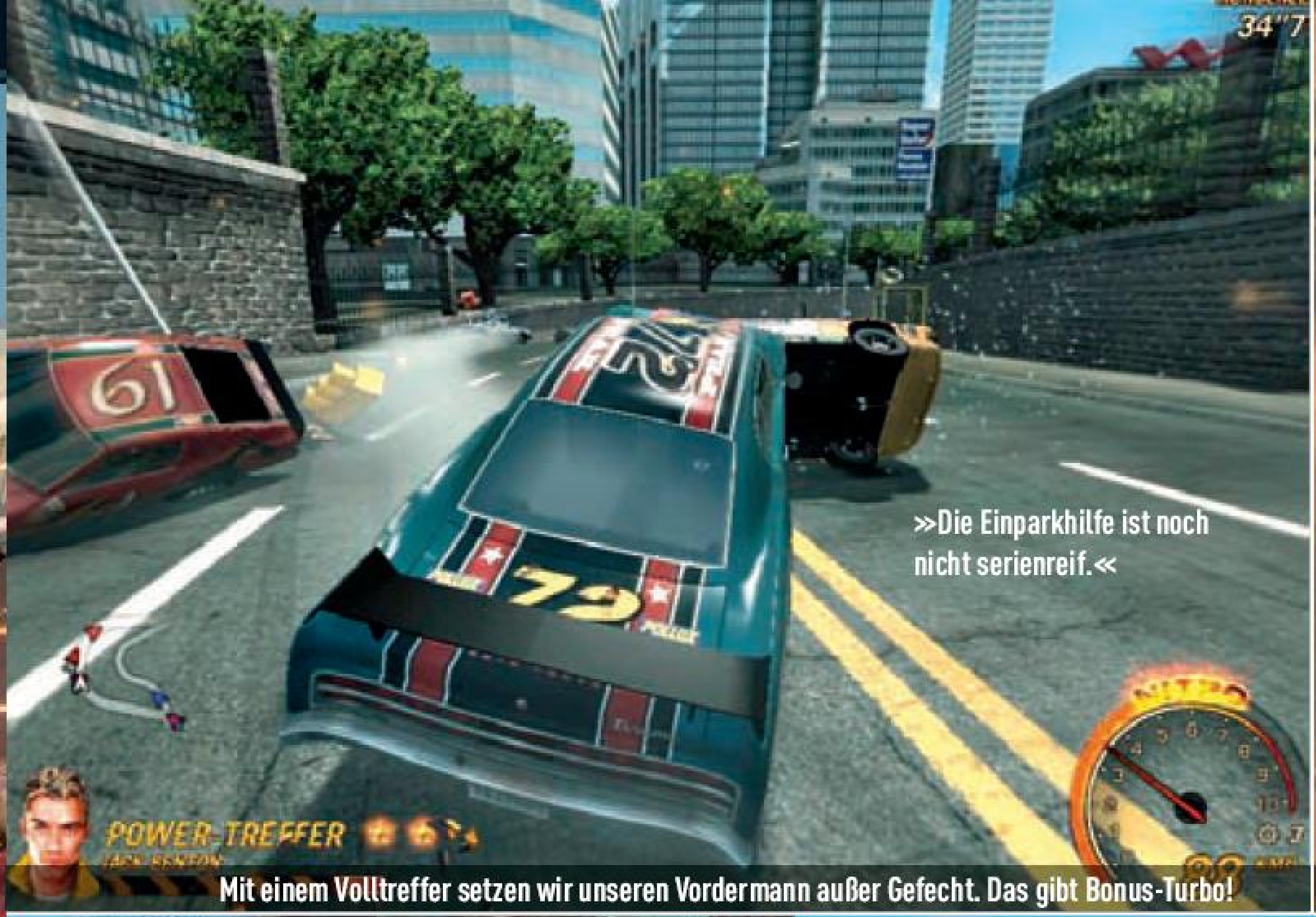
Verstehen Sie uns nicht falsch: Im neuen *Flatout* glänzen die Rennschlitten auch – aber nur bis zur ersten Kurve. Die Computer-Widersacher machen sich nämlich nicht die Mühe, auf den Vordermann Rücksicht zu nehmen, und so kommt es meist schon auf der Geraden nach dem Start zur Massenkarambolage, die Ihrem Wagen gleich eine ganz neue Optik beschert. Das liegt aber nicht etwa daran, dass die finnischen Entwickler von Bugbear zu doof gewesen wären, den Computerfahrern genügend künstliche Intelligenz einzupflanzen – nein, in *Ultimate Carnage* sind Rammattacken und waghalsige Stunts die einzige Möglichkeit, den Turbo aufzufüllen. Deshalb ist es auch ein Muss, Straßenlaternen, Zäune und überhaupt alles, was sich neben oder auf der Strecke befindet, umzumähen. Insgesamt gibt es satte 8.000 zerstörbare Objekte. Die Kunst ist es aber, die Karre nach so einem Zusammenstoß möglichst flott wieder unter Kontrolle zu bringen und weiterzuheizen. Hört sich nach einer Action-Orgie an? Sie haben gut aufgepasst!

BLEIB AUF DER STRECKE

In *Ultimate Carnage* geht es wie in allen *Flatout*-Teilen darum, die Fetzen fliegen zu lassen, fahrerisches Geschick kommt erst an zweiter Stelle. Herzstück von Codemasters' Arcade-Flitzer ist nämlich die grandiose Physik-Engine, die die Serie so berühmt gemacht hat: Jeder Zusammenstoß beult Ihre PS-Schleuder genau da ein, wo Sie auch angeeeckt sind. Das liegt daran, dass jedes Auto aus 40 verformbaren Teilen und 25.000 Polygonen besteht. Deshalb ist es auch eine Augenweide, dabei zuzusehen, wie sich diverse Karosserieteile der Kollegen selbstständig machen und den Parcours verzieren. Der Clou: Abgerissene Objekte bilden neue Hindernisse, sodass auch streckenkundige Spieler mit immer neuen Situationen konfrontiert werden. Alles in allem gibt es sechs große Rennareale, deren Abschnitte zu 39 Streckenkombinationen zusammengewürfelt wurden. Fans dürften die meisten Schauplätze ziemlich bekannt vorkommen – außer ein paar Sprungschanzen hier und Abkürzungen da bietet *Ultimate Carnage* nahezu die gleichen Szenerien wie *Flatout 2*. Gut, die Autos sehen alle einen Tick besser aus, aber ein paar frische Schauplätze hätten wir uns schon gewünscht. Obendrein wirken die Streckenumgebungen wie bei allen *Flatout*-Teilen zu steril, die Action geht ausschließlich auf der Piste ab. Dafür ist die Zahl der Fahrer im Karrieremodus auf zwölf gestiegen. Alleine dadurch kracht es mehr als beim Vorgänger: Dort waren es acht.

DAS IST DIE BOMBE

Der Fokus von *Flatout: Ultimate Carnage* liegt klar auf Spaßveranstaltungen. Das erkennt man sowohl an der Auswahl der Kurse als auch der Spielmodi, die in diesem Bereich deutlich größer ist als bei *Flatout 2*. So gibt es nun die Spielvariante Carnage, die gleich eine ganze Reihe von Turnieren und Mini-



»Die Einparkhilfe ist noch nicht serienreif.«

Mit einem Volltreffer setzen wir unseren Vordermann außer Gefecht. Das gibt Bonus-Turbo!



»Heute am Kotflügel: der virtuose Hitchand.«

Auf dem sandigen Boden der Wüstenstrecken reagieren die Rallye-Autos sehr träge.



»Im Anflug: Auto-Pilot.«

Im Minispiel „Football" müssen Sie über das Spielfeld brettern und den Fahrer durch das Field-Goal schleudern.

spielen miteinander verbindet. Hier erwarten Sie vier Spielarten: In „Zerstörung" muss man während eines Zeitlimits möglichst viel Chaos anrichten, bei den „Deathmatch-Derbys" handelt es sich um Turniere, in denen Ihre Karre wie bei einem Stock-Car-Wettbewerb als letztes intaktes Auto übrig bleiben muss. Hinter „Entkomme der Bombe" steckt ein stinknormales Checkpoint-Rennen, in dem Sie jede Menge Turboladung bekommen, wenn Sie trotz des Zeitdrucks nebenher noch Schaden anrichten. Wer „Stunt" wählt, muss in die Arena und seinen Mut beweisen. Mehr dazu im nächsten Abschnitt.

MACH EINEN ABFLUG

Der Stunt-Modus ist mit dem von *Flatout 2* identisch: Hier stehen Ihnen zwölf witzige Disziplinen wie Bowling, Hochsprung oder Basketball zur Verfügung. Als Beispiel nehmen wir die riesige Dartscheibe: Zuerst geben Sie auf der Anlauf-Piste möglichst viel Stoff. Kurz vor dem Ende drücken Sie die STRG-Taste und Ihr Fahrer segelt im hohen Bogen durch die Windschutzscheibe, je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto größer wird der Abflugswinkel. Ziel ist es nun, den armen Fahrer während des Fluges möglichst effektiv ins Ziel donnern zu lassen – bei den anderen Wettbewerben verhält es sich genauso. Alleine dieser Spielabschnitt ist unserer Meinung nach Kaufgrund genug. Zeigen Sie *Ultimate Carnage* auf Ihrer nächsten Party und die Gäste sind bis zum Morgengrauen beschäftigt. Traumhaft! *Flatout 2*-Besitzer sparen sich das Geld. Ralph Wollner

Info: www.flatoutgame.com

Lass die Puppen tanzen!

Bei uns kommt *Flatout: Ultimate Carnage* wie die Vorgänger nur als geschnittene Version auf den Markt: Auf einen Fahrer müssen Sie verzichten.



Das bedeutet nicht, dass gar niemand hinter dem Steuer sitzt – nur eben kein schnittig gekleideter Pilot, sondern ein nackter Crashtest-Dummy. Da uns zum Test sowohl die deutsche als auch die englische Version zur Verfügung stand, mussten wir feststellen, dass es mit einem Polygon-Menschen schon eine Ecke mehr Spaß macht, durch die Gegend zu fliegen. Besonders, weil der Dummy nicht so schön schreit, wenn er gegen ein Hindernis klatscht. Das nimmt vor allem den Wiederholungsszenen einen Teil vom Reiz.

RALPH WOLLNER



Ich war schon immer ein Fan der Serie und auch *Ultimate Carnage* überzeugt mich absolut. Ich höre allerdings schon Beschwerden wie „Für das Geld hätte ich mehr Neues erwartet". Ich muss ja auch nichts für die Spiele zahlen. Und es stimmt schon: *Ultimate Carnage* ist eine grafisch aufgepeppte *Flatout 2*-Version, der man zusätzlich ein paar frische Spielmodi beschert hat – mehr nicht. Aber na und? Spaß machen tut's trotzdem. Wer *Flatout 2* nicht kennt, kommt um *Ultimate Carnage* nicht herum.

Flatout: Ultimate Carnage



PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	27. Juni 2008
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Bugbear
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 256 MB RAM, 4,6 GB HD, Win2000, Direct-X-9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Wettbewerber aus dem Einzelspielermodus auch online für bis zu zwölf Spieler

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Etwas sterile Streckenumgebungen	- 5%
Keine authentischen Autos	- 4%
Rennen manchmal Glückssache	- 3%
Stellenweise einen Tick zu schwer	- 3%

SEHR GUT
Farbenfrohes Action-Spektakel, das jede Party zum Kochen bringt. Kaufen!

85% EINZELSPIELER

Dofus



»Hat gleich einen großen Sprung: Fernglas.«

Unser Held (Bildmitte) befindet sich auf einem Plateau. Ein Teleskop zeigt ins Tal.

PC ACTION PREISTIPP 8-2008

Sie würden gern *World of Warcraft* daddeln, aber die Monatsgebühren schrecken Sie ab? Alternative: Das Online-Rollenspiel *Dofus* kostet keinen Cent – weder in der Anschaffung noch während der Spielzeit. Erst im Laufe dieses Jahres wollen die Macher ein Gebührensystem von 5 Euro pro Monat einführen, damit man das Spiel vollständig genießen kann. Da es aber *noch* kostenlos ist, gibt's von uns satte 86 Prozent Preis-Leistungs-Wertung (bei Online-Rollenspielen investiert man ja viel Zeit und bekanntlich ist Zeit gleich Geld). Achtung: Bei *Dofus* gilt es, eine extrem kindergerechte Anime-Grafik in Kauf zu nehmen, die jeden homosexuell anmutenden Nachtelfen aus *World of Warcraft* wie ein echtes Mannsbild aussehen lässt. Wie dem auch sei, in *Dofus* bewegen Sie sich etwa als Zauberer, Beschwörer oder Krieger durch Standbilder einer zweidimensionalen Welt, kloppen in rundenbasierenden Kämpfen allerlei Getier und steigen nach und nach im Level und Ihren Fertigkeiten auf. Macht Spaß, gab es aber schon oft in besserer Form. Dafür benötigt *Dofus* lediglich den Adobe Flash Player 8, der praktisch auf jedem PC läuft, selbst wenn dieser vor 30 Jahren aus dem Supermarkt umme Ecke kam. Alexander Frank

Info: www.dofus.de

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	86%	
GRAFIK	68%	61%
SOUND	53%	
STEUERUNG	65%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Ankama Studio/Ankama Studio
PREIS	Ca. € 0,-/5,-
MINDESTENS	Adobe Flash Player 8, Internet

Ascension to the Throne: Der Weg der Kriegerin



Feindliche Krieger greifen gerade unsere fast nackte Heldin (Bildmitte) an.

Viele Spieler werden den zweiten Teil der *Ascension to the Throne*-Reihe vermutlich aus dem gleichen Grund wie einst *Tomb Raider* daddeln: wegen der Kurven der Protagonistin. Im Gegensatz zu Lara Croft läuft jedoch die aus der Verfolgerperspektive gesteuerte Noch-nicht-Kriegerin Eneya in Lederunterwäsche herum. Die Dame wuchs aus dramatischen Gründen bei Orks auf – und jetzt, mit 25 Jahren, muss sie ihre Aufnahmeprüfung bestehen, um eben als Kriegerin ihres Klans Anerkennung zu finden. Damit das klappt, löst sie simple Aufträge, rekrutiert eine Armee (etwa aus Nah-, Fernkämpfer, Zauberer und Heiler) und tritt Feinden wie Orks, Menschen und Wildtiere in rundenbasierenden Kämpfen auf in Felder unterteilten Schlachtfeldern in den Hintern. Hier ist Taktik gefragt, denn pro Runde darf eine Einheit lediglich einen Zug ausführen. Überlegungen à la „Heilt mein Zauber den verwundeten Krieger oder schlägt er lieber einen Feind?" stehen daher an der virtuellen Tagesordnung. Technisch macht das Spiel jedoch einen recht antiquierten Eindruck. Dass Eneya fast nackig herumläuft, lenkt auch nicht von der hässlichen Umgebung ab. Freunde rundenbasierender Rollenspiele werden das aber vermutlich gut verschmerzen. Alexander Frank

Info: www.frogster-interactive.de

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	73%	
GRAFIK	64%	62%
SOUND	44%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	DVS/Frogster
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, WinXP SP2

Warhammer: Mark of Chaos – Battle March



Die Dunkelelfen reiten auf furchterregenden Kreaturen und fügen sich sehr gut ins Spiel ein.



»Ich war noch niemals in New Ork ...«

Die Orks, hier angeführt von einem berittenen Waagh-Boss, setzen auf Masse statt Klasse.

VERGLEICH

Medieval 2: Kingdoms



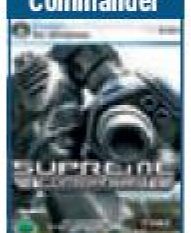
91%

BESSER



SCHLECHTER

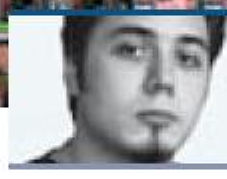
Supreme Commander



82%

Im November 2006 begeisterte *Warhammer: Mark of Chaos* Echtzeitstrategen und Anhänger des *Warhammer*-Brettspiels gleichermaßen. Nun kommt mit *Battle March* eine Erweiterung, die sich sehen lassen kann. Solisten dürfen fortan die Orks und Goblins in einer neuen Kampagne befehligen, im Mehrspielerpart wartet zusätzlich die Rasse der Dunkelelfen darauf, vom Spieler in die Schlacht geführt zu werden. Damit die Anhänger der bereits existierenden Völker nicht in die Röhre gucken, spendierten die Entwickler jeder Fraktion eine frische Einheit. Besonders gelungen sind den Jungs von Black Hole Entertainment unserer Meinung nach die Dunkelelfen, die mit knapp bekleideten Damen und coolen Einheiten wie den feuerspuckenden Kampfhydras begeistern. Auch die Sprachausgabe der neuen Einheiten kann sich hören lassen, die Sprecher klingen gewohnt überzeugend. Zudem polierten die Entwickler KI und Optik etwas auf – jedoch in beiden Fällen kaum spürbar. Last, but not least gibt es einen frischen Mehrspielermodus, bei dem wahlweise vier oder sechs Spieler um die Weltherrschaft streiten, was sich als sehr spaßig herausstellt. Alles in allem ist *Battle March* eine sehr gute Erweiterung und für gerade mal 20 Euro ein Muss für jeden Besitzer des Hauptspiels. Dennis Blumenthal

Info: warhammer.deepsilver.com



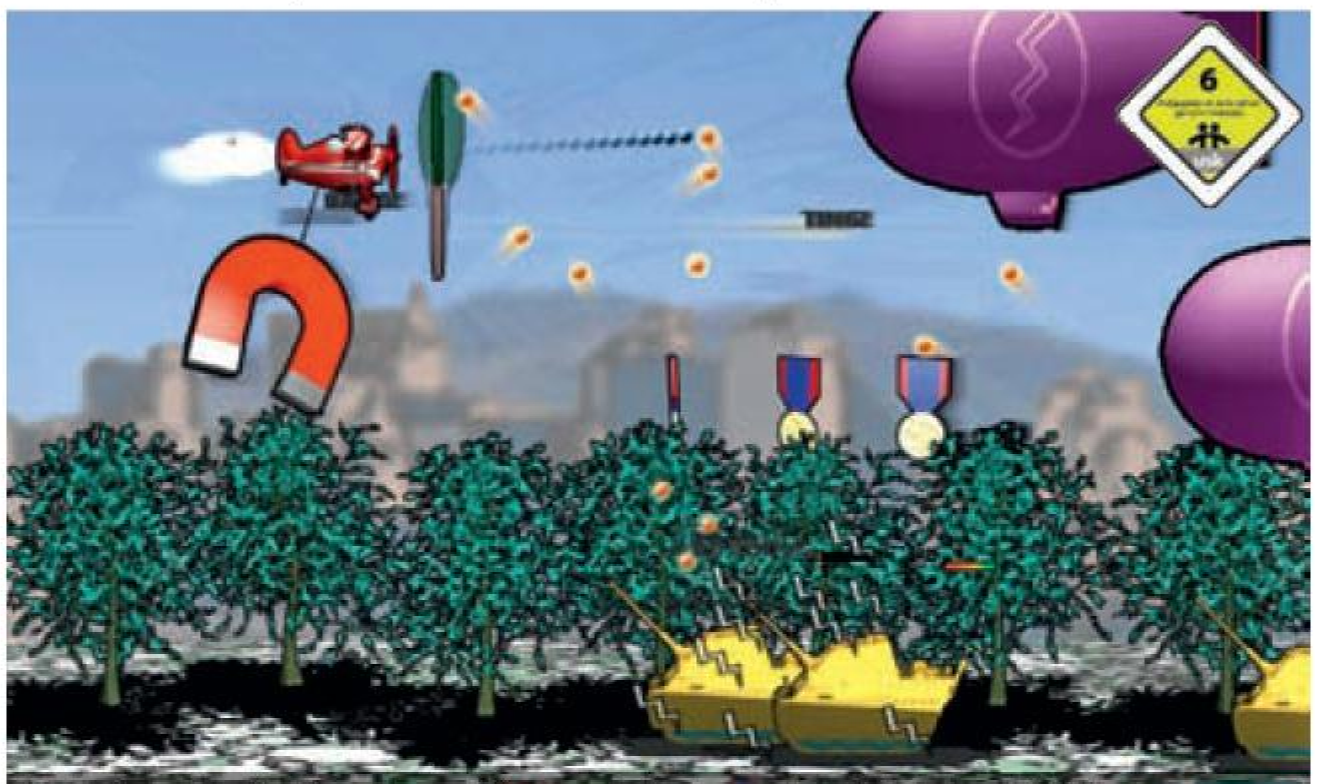
DENNIS BLUMENTHAL

Mit *Battle March* legen die Entwickler ordentlich nach. Besonders Anhänger des Mehrspielerparts von *Mark of Chaos* sollten sich die Erweiterung nicht entgehen lassen. Neue Einheiten, neue Rasse, neue Kampagne, neuer Mehrspielermodus – und das alles zum Preis von 20 Euro. Was will man mehr?

		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	83%	
GRAFIK	75%	83%
SOUND	82%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	86%	EINZELSPIELER

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Black Hole Entertainment/Deep Silver
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 3,7 GB HD, WinXP

Beano, der Bruchpilot



Der aufgesammelte Magnet saugt Panzer vom Boden und macht sie unschädlich.

„Du bist Simply The Best, aber We Don´t Need Another Hero und wenn du scheiterst, stecken wir fest in diesem Land of Confusion!" Unter anderem mit dieser Anspielung auf die Achtzigerjahre schickt Sie Ihr virtueller Chef in einen humorigen Zwölf-Level-Luftkampf, den Sie per Maus oder Tastatur in einem Doppeldecker bestreiten – wie in guten alten Zeiten von links nach rechts fliegend. Dummerweise wirkt auch die Grafik wie aus alten Zeiten und der Sound hat außer Wagners *Ritt der Walküren* nur 08/15-Bäm!-Geräusche zu bieten. Sprachausgabe? Nö! Es ist alles hübsch auf Comic getrimmt, inklusive Sprechblasen. Tja, und all dieses Bang!, Whoooooosch! und Ka-Boom! hat trotz ungenauer Kollisionsabfrage verwunderlicherweise einen gewissen Charme. Flotte Sprüche und witzige sammelbare Extras machen den technisch drittklassigen Billigflieger sogar kurz unterhaltsam; wenn etwa ein an Ihrem Flugzeug angebrachter überdimensionaler Hammer das Feindgeschmeiß platt haut oder ein Tischtennisschläger artig Schüsse abwehrt. Nach maximal 120 Minuten ist der Endgegner besiegt. Wer mag, daddelt mit einem Kumpel kooperativ oder lädt via Netzwerk oder Internet sogar bis zu sieben andere Piloten ein. Harald Fränkel

Info: www.fip-publishing.de

PREIS/LEISTUNG	42%	AUSREICHEND
GRAFIK	43%	53%
SOUND	57%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	52%	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Defacto Games/FIP Publishing	
PREIS	Ca. € 5,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MB, 20 MB HD, Win98	

DSF Basketballmanager 2008



Während der Partien haben Sie sowohl die 3D-Szenen als auch die Statistiken im Blick.

Die Programmierer der Firma Greencode sind anscheinend echte Multitalente. Nach *Heimspiel: Eishockeymanager 2007* und *Heimspiel: Handballmanager* (Tests in PC ACTION-Ausgabe 2/07 beziehungsweise 11/07) legt die Truppe rund um Spieldesigner-Ikone Werner Krahe (unter anderem Macher des legendären *Bundesliga Manager professional*) eine Basketball-Wisim nach. Wie von Greencode-Produkten gewohnt, handelt es sich um ein auffällig einsteigerfreundliches Managerspiel mit sehr übersichtlichen und logisch angeordneten Untermenüs. Anfänger erhalten ein knappes, aber ausreichendes Tutorial und beschränken sich zu Beginn auf die wichtigsten Punkte wie Aufstellung, Taktik und Training – den Rest erledigt der Computer für Sie. Mit steigender Erfahrung schalten Sie die Hilfestellung Stück für Stück ab, bis Sie sich schließlich um jedes Detail wie zum Beispiel Imbissbuden, Ticketpreise oder Fan-Artikel selbst kümmern. Die 3D-Spielszenen sehen einen Tick besser aus als bei den Vorgängern und wirken wesentlich realistischer. Wegen der zügigen Spielrunden macht *DSF-Basketballmanager 2008* auch im Mehrspielermodus für bis vier Spieler Spaß. Ralph Wollner

Info: www.bbm2008.de

PREIS/LEISTUNG	82%	GUT
GRAFIK	64%	78%
SOUND	45%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	80%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportmanager	
HERSTELLER	Greencode/The Games Company	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 512 MB RAM, 2GB HD, Win 2000	

Sims 2: Küche- und Bad- Einrichtungs-Accessoires



PREIS/LEISTUNG	42%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	81%	65%
SOUND	75%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Lebenssimulation	
HERSTELLER	Maxis/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 1 GB HD, Die Sims 2, Win XP	

Mobiliar austauschen ist eine Freude für Jung und Alt – in *Die Sims 2: Küchen- und Bad-Einrichtungs-Accessoires* (allein für den Namen gehören die Verantwortlichen geprügelt) dürfen Sie nun das virtuelle Heim Ihrer Sims mit neuen Gegenständen verschönern. Der Fokus bei der Erweiterung liegt, wie der Titel schon sagt, auf den Bereichen Küche und Bad. Tolle Regale, elegantes Kücheninventar und vieles mehr bereichern das Leben der Sims in ungeahntem Maße. Aber Spaß beiseite, für zehn Euro ist die Erweiterung gerade noch in Ordnung. Penis Blumenthal

Info: www.diesims.de

Chaos Theory



Behalten Sie immer die Übersicht ... auch wenn es manchmal schwerfällt.

Partikel, Emitter, Distributor, Dipol, magnetischer Kern, Kollektor – *Chaos Theory* wirft großzügig mit physikalischen Fachbegriffen um sich. Doch lassen Sie das Physikbuch aus der siebten Klasse ruhig stecken. In den rund sechs Stunden Spielzeit brauchen Sie lediglich etwas Kombinationsvermögen und Fingerfertigkeit. Ihre Aufgabe ist es, rote und grüne Partikel in die farblich zugehörigen Kollektoren zu verfrachten. Klingt simpel, ist es aber nicht – immerhin gilt es, zahlreiche interaktive Hilfsobjekte zum jeweils richtigen Zeitpunkt in Position zu bringen und Ihre Kügelchen mit deren Unterstützung und ohne Verluste ins Ziel zu leiten. Dank ausführlicher Einführungsmissionen lernen Sie schnell, welche Funktion sich hinter welchem Objekt verbirgt. Das Spielprinzip birgt Suchtpotenzial, umso besser also, dass *Chaos Theory* einen Editor (versteckt sich hinter der Tastenkombination „Steuerung + F1") mitbringt, mit dem Sie schnell Ihre eigenen Missionen entwerfen. Weil wir aber faule Schweine sind, sparen wir uns die Zeit und vergehen uns lieber an den Ergüssen anderer Spieler, die sehr wahrscheinlich über kurz oder lang im Internet auftauchen. Jürgen Krauß

Info: www.blurredvision.de

PREIS/LEISTUNG	82%	GUT
GRAFIK	64%	74%
SOUND	69%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Blurredvision/www.steampowered.com	
PREIS	Ca. € 6,50	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB Ram, Win XP, Steam	

Müllabfuhr Simulator 2008



PREIS/LEISTUNG	15%	UNGENÜGEND
GRAFIK	21%	13%
SOUND	20%	
STEUERUNG	41%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Astragon/Icebytes	
PREIS	Ca. € 13,-	
MINDESTENS	1,7 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, WinXP	

Willkommen in der spannenden Welt der Abfallbeseitigung! In *Müllabfuhr Simulator 2008* bestimmen Sie Namen und Logo Ihres Unternehmens, kaufen einen Müllwagen und stellen die armen Seelen ein, die in den grottenhässlichen Umgebungen den Dreck anderer Leute wegmachen. In den todlangweiligen Missionen kurven Sie im Schritttempo durch die Gegend, halten alle 20 Meter an und sammeln Restmüll, Bioabfälle und Altpapier. Wer immer schon gemutmaßt hat, Müllmann sei ein langweiliger Drecksjob: Nach Genuss dieses Machwerks glauben Sie´s. Michael Grill

Info: www.astragon.de

SCHROTT DES MONATS



Iron Man nimmt es im achten von zehn Levels sogar mit den Truppen eines ganzen Flugzeugträgers auf.

»Kein Spaß: Pfeifferisches Düsenfieber.«

IRON MAN

Arge Heldsorgen

HARALD FRÄNKEL

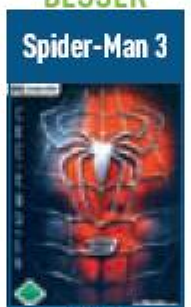
In China ist ein Sack Reis umgefallen. Interessiert Sie nicht? Glauben Sie mir, fast *alles* ist interessanter als *Iron Man*. Schön, dass im Vergleich zum Film ein paar Extraschurken auftauchen und der eine oder andere Kampf mit einem Levelboss ganz nett ist. Prima finde ich ferner, dass das Spiel nach maximal fünf Stunden endet (Gott sei Dank). Darüber hinaus aber erhalten Sie für 25 Euro nur das, was Freier erwartet, wenn Sie den Kollegen Fischer bei dessen Nebenjob anrufen: Langeweile inklusive schwacher Technik.

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Marvel Ultimate Alliance



79%
BESSER
Spider-Man 3



61%
BESSER



Es gibt Spiele, die sind so hammermäßig gut, dass man sie in 20 Jahren noch daddeln will. Doch kommen wir nun zu *Iron Man*.

Die Filmumsetzung hätte richtig klasse werden können … wären die Dauerfeuer-Missionen nicht so langweilig, dass einem die Hoden abfallen, wären die computergesteuerten Gegner nicht so doof wie amerikanische Ohrenquallen, wäre die Grafik nicht hässlicher als eine Kuh von hinten, die deutsche Sprachausgabe nicht so schnarchig und die Hintergrundgeschichte nicht bruchstückhaft. Kurz: *Iron Man* hätte klasse werden können, wenn die Verantwortlichen der Entwicklerfirma nicht aus Bequemlichkeit ihre tadschikischen Praktikanten rangelassen hätten.

GANZKÖRPER-EREKTION

Die Handlung beginnt gut zur Mitte des Kinostreifens, sodass Nicht-Cineasten nur die Hälfte schnallen – falls sie sich überhaupt die unscharfen Zwischensequenzen antun wollen, in denen gerenderte Charaktere sich derart steif geben, als hätten sie Pfeilgift gefrühstückt. Sollte es jetzt trotzdem noch jemanden interessieren, was der PC-Besitzer in *Iron Man* treibt: Er mimt den Superhelden in der Verfolgerperspektive, rennt und fliegt durch die Gegend und haut beziehungsweise ballert alles um, was ihm in die Quere kommt. Vor allem aber ärgert sich der Spieler schwarz über eine unglaubwürdige virtuelle Welt. Aus einem in eine Mauer gesprengten Loch stürmt Feindbrut, der Eiserne kann die Höhle aber wegen einer unsichtbaren Barriere nicht betreten? Er zertrümmert mit Fäusten locker Panzer, kann aber anderen Objekten wie einem Holzstuhl nichts anhaben? Wenn die Entwickler dann noch angeben, bei ihrem Werk komme die Havoc-Physik-Engine zum Einsatz, fasst man das einfach nur als schlechten Witz auf. Harald Fränkel

Info: http://web.sega-europe.com/ironman/de

Bilder des Grauens



Unser erster Grafik-Schocker zeigt, wie detailarm die Oberflächenstrukturen (Texturen) der Umgebung aussehen.



Das grüne Dingsbums im flachen Ikea-Steckdesign soll ein Baum oder Busch sein. Glauben wir jedenfalls.



Auf diesem Bild sehen Sie einen Schneesturm (kein Witz!) und beinahe sogar den Helden, der gerade eine Tür öffnet.

Iron Man



PREIS	Ca. € 26,-
TERMIN	16. Mai 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Sega
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 256 MB RAM, 9 GB HD, 64-MB-VRAM-Grafikkarte, Hang zum Selbstquälen, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kein Mehrspielermodus – und ehrlich gesagt sind wir als Tester nicht mal traurig drüber.

PREIS/LEISTUNG	24%
GRAFIK	38%
SOUND	47%
STEUERUNG	59%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Langweiliger Spielablauf	-23%
Künstliche Intelligenz abwesend	-15%
Bruchstückhafte Geschichte	-10%
Die Augen beleidigende Grafik	- 8%
Furchtbare dt. Sprachausgabe	- 5%
Kein freies Speichern	- 2%

UNGENÜGEND
Einfach nur billig! Und das meinen wir jetzt nicht im Sinne von preisgünstig, kapiert?

33%
EINZELSPIELER


gamer unlimited.de
Download Shop
www.gamer-unlimited.de
PC
STRATEGISCH - EPISCH - ONLINE
WORLDSHIFT
WORLDSHIFT
39,95€
Über 250 weitere Spiele zum
Kaufen und Herunterladen
Weitere Spiele
zum Kaufen und
Runterladen:
Einfach aussuchen,
herunterladen und
losspielen!
Games for Windows
PC DVD
RACEDRIVER GRID
Race Driver Grid
49,95€
Crimson Cow
Alcachofa Soft
The ABBEY
The Abbey
35,95€
präsentiert von
COMPUTEC MEDIA
powered by
SATURN



Mit einem Mitsubishi Lancer fegen wir im Wettkampf gegen andere Fahrer über eine Rallye-Cross-Strecke.

»Neu auf RTL: *Alarm für Wüstenfuchs 11.*«

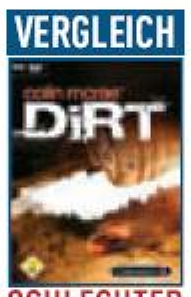
COLIN MCRAE: DIRT

Magst du's dreckig?

PC ACTION GOLD 8-2007

PC ACTION PREISTIPP 8-2008

VERGLEICH



SCHLECHTER

GTR 2



87%

SCHLECHTER

Xpand Rally Extreme



75%

Colin McRae hat leider seine letzte Fahrt schon hinter sich, sein stolzes Bleifuß-Erbe lebt aber zumindest in der grandiosen Rallye-Serie weiter.

Mit unserem Peugeot 206 pesen wir die pfälzischen Weinberge entlang und begutachten die schöne Szenerie. Bei einer Haarnadelkurve bremsen wir, um danach ins Dorf zu rasen. „Links zwei!", ruft uns der virtuelle Beifahrer entgegen. Hmm, da hätten wir wohl nicht mit 150 durch den Ort brettern sollen, denken wir uns noch. Wir legen uns in die Kurve, prallen mit voller Wucht mit der Beifahrerseite an die Leitplanke und sämtliche Scheiben unseres Kleinwagens zerspringen. Die Kollision ist so heftig, dass wir im hohen Bogen über die demolierte Leitplanke fliegen. Im Flug sagen wir tschüss zur Beifahrertür, beim Aufprall auf den Asphalt verabschieden wir uns von der Motorhaube: Totalschaden. Bei *Dirt* reicht im Profi-Modus ein winziger Fehler, um eine tadellose Etappe in ein Desaster zu verwandeln. Das ist ärgerlich, motiviert aber ungemein, es beim nächsten Mal besser zu machen.

QUAL DER WAHL

Der sechste Teil der *Colin McRae*-Reihe gibt sich nicht nur verdammt protzig in Sachen Technik, sondern auch bei der spielerischen Abwechslung. Sie schwingen Ihren Pixelhintern nämlich sowohl in gewöhnliche Rallye-Schleudern als auch in dicke Pick-ups, Buggys, Jeeps und Trucks. Die Vielfalt ist für ein Rallye-Spiel ungewöhnlich groß. Im Karriere-Modus bekommen Sie es mit sämtlichen Disziplinen zu tun und sammeln durch gute Platzierungen Punkte. Damit schalten Sie weitere Herausforderungen frei und kratzen Kohle für neue Vierräder und Designs zusammen.

AUGENWEIDE

Wie bereits erwähnt, ist die Optik in *Dirt* einfach fantastisch. Wir können uns im Wiederholungsmodus nicht daran sattsehen, wie Holzsplitter und Straßenbelag in Zeitlupe durch die Luft fliegen, nachdem unser Gefährt einen Baum geküsst hat. Die sechs Kameraperspektiven sorgen für genügend Übersicht, bei einer der beiden Helmansichten dürfen Sie sich sogar im Inneren des Wagens umschauen. Kleiner Makel: Die englischen Macher bauten die HDR-Lichteffekte etwas zu häufig ein.

Lukasz Ciszewski

Info: www.codemasters.de/dirt



MICHAEL GRILL

Dirt ist ein Killer-Spiel! Hammer-Optik, super Zerstörungsmodell, tonnenweise Karren und Strecken sowie dutzende Spielmodi – das Teil ist so umfangreich wie Kollege Fischer! Vor allem die mörderischen Hill-Climbs vermitteln ein authentischeres Renngefühl, als sich ein Astra-Fahrer wie meinereiner je hätte vorstellen können. Mit einem Audi Sport Quattro S1, befeuert von knapp 600 PS, zur Spitze des Pikes Peak zu rasen ist fast so geil, als würde man neben Walter Röhrl höchstpersönlich Platz nehmen.

Colin McRae: Dirt



PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	22. Juni 2007
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Codemasters
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, unterstützte Shader-3-Grafikkarte, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rally, Hill Climb; 1 Spieler pro DVD

TEST IN AUSGABE
8/2007

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	89%

SEHR GUT
Massig Abwechslung und die schönste Optik, die es bisher in einem PC-Rennspiel gab.

88% ABGEWERTET
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

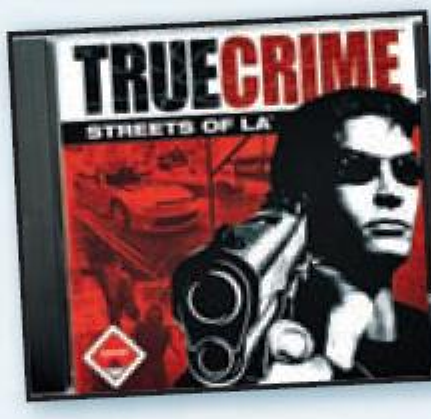
Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!



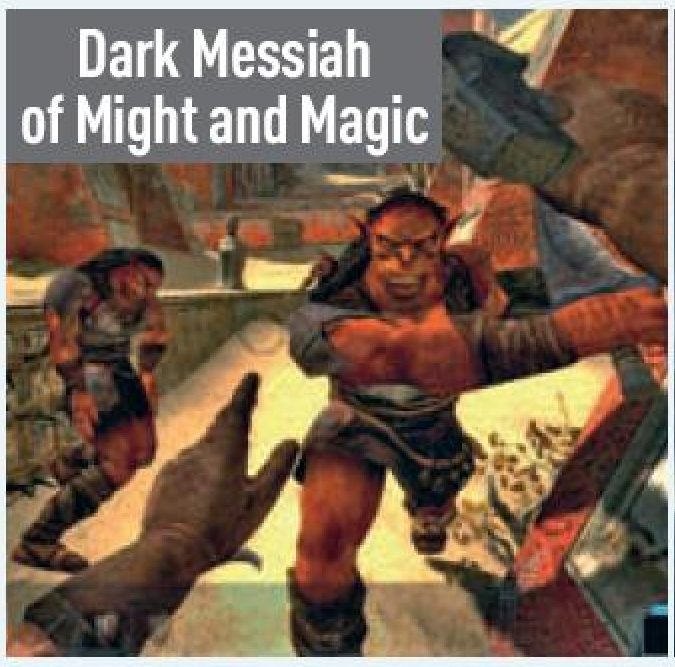
TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2	Action	Ubisoft	76%	€ 14,-	12/07
Colin McRae: Dirt	Rennspiel	Codemasters	88%	€ 20,-	8/07
Dark Messiah of Might and Magic	Action	Ubisoft	90%	€ 10,-	12/06
Earth Universe Edition Enthält *Earth 2140* + Mission Packs, *Earth 2150* + Erweiterungen, *Earth 2160* + Erweiterungen	Strategie	Zuxxez	84%	€ 18,-	8/05
Prince of Persia: Warrior Within	Action	Ubisoft	82%	€ 5,-	1/05
Radsport Manager Pro 2007	Simulation	Flashpoint	66%	€ 20,-	10/07
Sega Rally	Rennspiel	Sega	79%	€ 10,-	12/07
Stronghold Legends	Strategie	Take 2	67%	€ 10,-	12/06
Titan Quest Gold Pack Enthält *Titan Quest Deluxe Edition* & Erweiterung *Immortal Throne*	Rollenspiel	THQ	84%	€ 19,-	7/07
True Crime: Streets of LA	Action	Activision	60%	€ 5,-	7/04
Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	85%	€ 5,-	5/04
Warcraft 3 Bestseller Edition Enthält *Warcraft 3* & Erweiterung *Reign of Chaos*	Strategie	Blizzard	83%	€ 25,-	7/02










Dark Messiah of Might and Magic


Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2


Earth 2160

Die zock ich am liebsten!

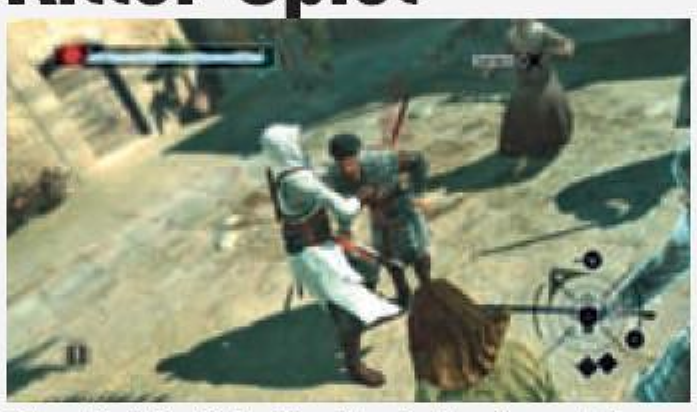
Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

Platz 1


Ego-Shooter, die Erste: *Call of Duty 4: Modern Warfare* bleibt nach wie vor das Lieblingsspiel unserer Leser.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
2	▲ (4)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
3	▼ (2)	Assassin's Creed	5/2008	86%	Ubisoft Montreal
4	▲ (10)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts
5	▼ (3)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
6	▲ (14)	The Witcher	1/2008	86%	CD Projekt
7	▼ (6)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
8	■ (8)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
9	■ (9)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
10	▲ (12)	Frontlines: Fuel of War	3/2008	86%	Kaos Studios
11	▲ (13)	Die Sims 2	10/2004	87%	Maxis
12	▼ (7)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	11/2007	72%	Blue Byte
13	▲ (NEU)	Hellgate: London	12/2007	81%	Flagship Studios
14	▼ (5)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	88%	GSC Gameworld
15	▲ (NEU)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs

Killer-Spiel


Die mittelalterliche Mordsimulation *Assassin's Creed* hat sich im Spitzenfeld Ihrer Lieblingsspiele festgesetzt. Vergangene Ausgabe noch auf Platz 2, findet sich Übermeuchler Altaïr dieses Mal hinter *Call of Duty 4* und *Bioshock* auf dem dritten Rang in der persönlichen Hitliste der PC ACTION-Leser.

Platz 2


Ego-Shooter, die Zweite: *Bioshock* rangiert knapp hinter *Call of Duty 4* auf Platz 2. Rapture rockt!

Alone in the Dark

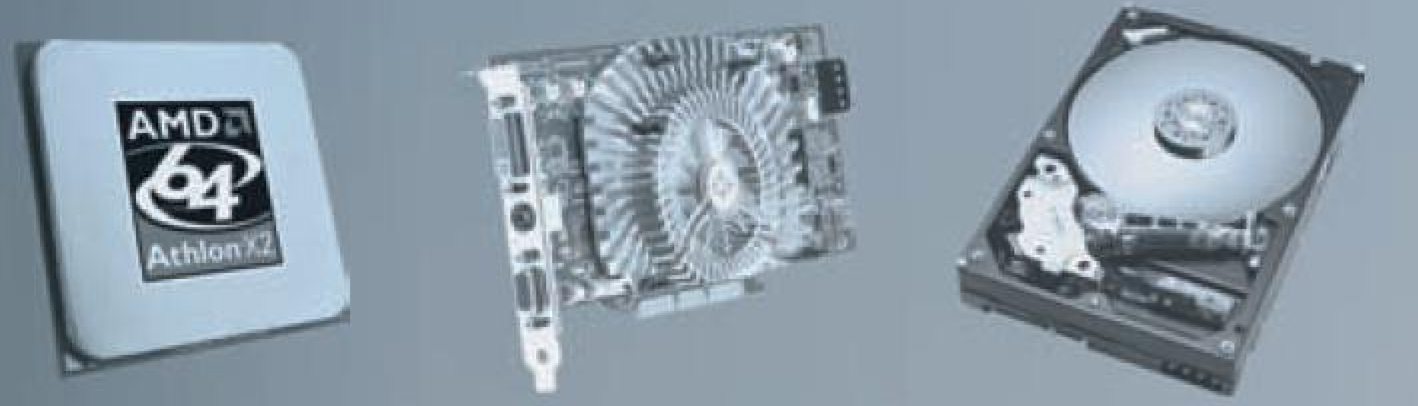


Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Alone in the Dark	Eden Games	19. Juni
Beijing 2008	Eurocom Entertainment	26. Juni
Das Schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs	1. August
Dracula 3: Pfad des Drachens	Kheops Studios	Juli
Flatout: Ultimate Carnage	Bugbear Entertainment	27. Juni
Kung Fu Panda	Beenox	26. Juni
Radsport Manager Evo. 2008	Flashpoint	20. Juni
Samurai Warriors 2	Koei Co.	27. Juni
SBK 08: Superbike World Ch.	Milestone	20. Juni
Sins of a Solar Empire	Ironclad Games	26. Juni
Stronghold Crusader Extreme	Firefly Studios	19. Juni
Tour de France 2008	93GAMES	19. Juni

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	64,-
M3A-H/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2+	84,-
M3N-H/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2+ / GF8300	D2+	84,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	149,-
M3N-HT Deluxe/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	189,-
Crosshair II Formula	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF780a-SLI	D2+	239,-
M2N-CM DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	44,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	79,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	39,-
P5N-D	S, GL, F, sA	775 / nF750i-SLI	D2	109,-
P5N-T Deluxe	S, GL, F, sA	775 / nF780i-SLI	D2	184,-
Striker II NSE	S, GL, F, sA	775 / nF790i-SLI	D3	279,-
Striker II Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF790i-USLI	D3	329,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	62,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	77,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	109,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	74,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	99,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	164,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	189,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	199,-
P5E3 Prem./WiFi-AP@n	S, WL, F, sA	775 / X48	D3	279,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	69,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	144,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	99,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	49,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	62,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	57,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	89,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	54,-
EX38-DS4	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	146,-
X48-DS5	S, GL, sA	775 / X48	D2	209,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	229,-
X48-DQ6	S, GL, sA	775 / X48	D2	199,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A780FullDis.Port	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	69,-
ALiveNF6P-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	37,-
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	59,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	49,-
Penryn1600SLI-110dB	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	70,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	50,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	79,-
4Core1600P35-WiFi+	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	94,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AX78	S, GL, sA	AM2+ / AMD770	D2	62,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	59,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	40,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	74,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	154,-
IX48-MAX	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	224,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	49,-
K8T Neo2-F v2.0	S, GL	939 / K8T800P	D+	46,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	33,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	66,-
P35 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P35	D2	84,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	111,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5Q

- INTEL® P45 Chip • bis 1.600 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x S-ATA II
- 6x USB 2.0, FireWire
- 8-Kanal HD Sound
- Gigabit-LAN
- ATX



124,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	54,-	59,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512	64,-	69,-
E2220	Conroe-L	2,4	2x 512		74,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	94,-	99,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	144,-	149,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	154,-	159,-
E7200	Wolfdale	2,53	2x 1.536	114,-	119,-
E8400	Wolfdale	3,0	2x 3.072	164,-	174,-
E8500	Wolfdale	3,16	2x 3.072	244,-	259,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	204,-	209,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144	859,-	869,-
QX9770	Yorkfield	3,2	2x 6.144	1.249,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	54,-	59,-
4000+	Brisbane	2,1	2x 512	44,-	54,-
4050e	Brisbane EE	2,1	2x 512	59,-	
4400+	Brisbane DO	2,3	2x 512	49,-	59,-
4450e	Brisbane EE	2,1	2x 512	69,-	
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512	69,-	74,-
5200+	Brisbane DO	2,7	2x 512	79,-	89,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	99,-	119,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024		134,-

Phenom™ X4 (AM2+)		GHz	Cache	tray	PIB
X3 8650	Toliman	2,3	3x 512		139,-
X3 8750	Toliman	2,4	3x 512		169,-
X4 9550	Agena	2,2	4x 512		154,-
X4 9750	Agena	2,4	4x 512		174,-
X4 9850	Agena	2,4	4x 512		194,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	43,-	44,-
DDR2 HyperX	2,0 GB	800 / 5-5-5	50,-	45,-
DDR3	4,0 GB	1.066 / 7-7-7	282,-	
DDR3 HyperX	4,0 GB	1.600 / 9-9-9	340,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	39,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	48,-	49,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	
DDR2 Ultra	4,0 GB	800 / 4-4-4	102,-	
DDR2	4,0 GB	1.066 / 5-5-5	162,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 5-5-5	180,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 4-4-4	218,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	38,-	34,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	35,-
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	72,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	74,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	37,-
DDR2 XTC Platinum	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	56,-	52,-
DDR2 XTC Gold	4,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR3 Platinum	2,0 GB	1.333 / 7-7-7	120,-	109,-
DDR3	4,0 GB	1.600 / 7-7-7	234,-	
DDR3 Platinum	4,0 GB	1.800 / 8-8-8	384,-	
DDR3 Platinum	4,0 GB	2.000 / 9-9-9	404,-	

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200LE TC256/TD	PCIe	64-DD / 6200LE TC	22,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	169,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	189,-
EN9600GT/HTDI	PCIe	512-G3 / 9600GT	134,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	69,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	139,-
PX8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	179,-
PX9600GT	PCIe	512-G3 / 9600GT	109,-
PX9800GTX	PCIe	512-G3 / 9800GTX	244,-
PX9800GX2	PCIe	1.024-G3 / 9800GX2	394,-

MSI		MB / Chip	€
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	179,-
NX9600GT-T2D-OC	PCIe	512-G3 / 9600GT	139,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	26,-
NX7600GS-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GS	79,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	79,-

XFX		MB / Chip	€
GF8800GTS XXX	PCIe	512-G3 / 8800GTS	189,-
GF9800GTX XXX Alpha Dog	PCIe	512-G3 / 9800GTX	279,-
6200A	AGP	256-D2 / 6200	27,-
7900GS	AGP	512-G3 / 7900GS	116,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-D2 / 8600GT	49,-
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	64,-
GF8800GT Super+	PCIe	1.024-G3 / 8800GT	149,-
GF9600GT Super	PCIe	512-G3 / 9600GT	109,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH2400PRO MAGIC/HTP	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	22,90
EAH3450/HTP	PCIe	256-D2 / HD3450	34,-
EAH3650 SILENT/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3650	77,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	129,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	144,-
EAH3870X2/G/HTDI	PCIe	1.024-G3 / HD3870	329,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	99,-
HD3870 X-Turbo III	PCIe	512-G4 / HD3870	124,-
HD3870 X-Turbo III	PCIe	512-G4 / HD3870	116,-

MSI		MB / Chip	€
RX1550	PCIe	128-D2 / X1550	19,90
RX3650-T2D-OC	PCIe	512-G3 / HD3650	74,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	149,-
RX2600PRO-T2D Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	77,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	33,-
HD3650	PCIe	512-D2 / HD3650	52,-
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	104,50
HD3870 Single-Slot	PCIe	512-G4 / HD3870	129,-
HD3870 Ultimate	PCIe	512-G4 / HD3870	139,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870	306,-
HD3850	AGP	512-G3 / HD3850	119,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	89,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	49,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	55,-

FESTPLATTEN

S-ATA

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380815AS	SATA2	80	11 / 8 / 7.200	31,-
ST3160815AS	SATA2	160	11 / 8 / 7.200	37,-
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	41,-
ST3400620AS	SATA2	400	11 / 16 / 7.200	84,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	67,-
ST3500320NS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	84,-
ST3750330AS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	119,-
ST3750330NS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	159,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	174,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	199,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	39,-
HDP725032	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	49,-
HDP725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	69,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	124,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	154,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD360ADFD	SATA	36	4 / 16 / 10.000	89,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	139,-
WD2500AAJS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	42,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	49,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	59,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 5.400	67,-
WD5001ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	109,-
WD1000FYPS	SATA2	1.000	9 / 16 / 5.400	164,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	34,-
HD200HJ	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	37,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	39,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	44,-
HD502IJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	61,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	87,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	139,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LITEON DH-20A4P-21C	20x / 8x	30,90	
LITEON DH-20A4P-05C	20x / 8x	32,-	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SH-S202N	20x / 12x	32,-	35,90
SONY NEC AD-7203A	20x / 12x	34,-	
SONY NEC AD-7633A Slim	8x / 4x	59,90	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		57,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-
SAMSUNG SE-S204N	20x / 16x		57,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS BC-1205PT liest auch Blu-ray	12x / 4x		179,-
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	30,90	34,-
PLEXTOR PX-810SA	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S223F	22x / 16x	32,-	35,90
SONY NEC AD-7203S	20x / 12x	34,-	

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GGW-H20LRB liest auch HD DVD	6x / 2x		229,-
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	249,-	

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Duo E8300

- „Wolfdale" 45 nm
- 2x 2.833 MHz Kerntakt
- 2x 3.072 KB Level 2 Cache
- 1.333 MHz (Quadpumped)



intel Core 2 Duo inside

139,-

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



WWW.ALTERNATE.DE

IM INTERNET 15.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

24h Bestellhotline: **01805-905040***

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick N	300	USB2.0-Stick	72,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	54,-
DWA-556	300	PCIe x1	69,-
DAP-1353	300	Access Point	144,-
DIR-635	300	Router	69,-

300 GB S-ATA II Festplatte

WESTERN DIGITAL VelociRaptor

- WD3000GLFS • 300 GB Kapazität
- 10.000 Umdrehungen/Min. • 16 MB Cache
- 4,2 ms Zugriffszeit
- montiertes „IcePack"
- 3,5" S-ATA II



249,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	39,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WNDA3100 RM Dual Band	300	USB 2.0	69,-
WNHDEB111	300	Access Point	179,-
DG834GTB	108	Router/Modem	99,-
WNR854T RangeMax NEXT	300	Gigabit Router	144,-
WNR3500 RangeMax	300	Gigabit Router	139,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	23,-
WUSB54GC	54	USB2.0	23,-
WAP54G	54	Access Point	55,-
WAG200G	54	Router	59,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-Link DSL-584T	DSL-Modem	4	57,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	64,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N	Gigabit	8	61,-

NETGEAR	Mbit/s	Ports	€
FS105	10/100	5	21,-
GS605	Gigabit	5	42,-
FS108	10/100	8	32,-
GS608	Gigabit	8	66,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Elite RC-330	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	39,-
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	54,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	74,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	109,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	194,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
ECA3120 Vostok B	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	47,-
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	79,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	32,-
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	35,90
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	45,90

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX MODU82+	525 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	299,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SEASONIC M12II-500	500 W	ATX2	119,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	89,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	119,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium B801XPH	Core 2 Duo E4500	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	499,-
Gold B801XPP	Core 2 Duo E8400	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	799,-
Brilliant B801VUE	Athlon64 X2 6400+	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	1.024 MB ATI Radeon HD3870 X2	1.099,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.149,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Eee PC 4G T-Mobile	Celeron M (0,9 GHz)	7,0	512 MB	4 GB	--	WLAN, Linux	299,-
F3Sa-AS131C	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.179,-
G1S-AS144J	Core 2 Duo T7700 (2,4 GHz)	15,4	4.096 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Ultimate	1.429,-
G2S-7R200G	Core 2 Duo T7700 (2,4 GHz)	17,1	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Ultimate	1.359,-
M51SN-AS029C	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.119,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R700-Aura T8100 Deager	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz)	17,0	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
R700-Aura T9300 Dillen	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	17,0	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	309,-
VW222S	bl	2	22,0		209,-
PG221	bl	2	22,0	USB, DVI-D (HDCP)	449,-
MK241H	bl	2	24,0	HDMI/	449,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
2225 S1W	si	5	22,0		199,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	DVI-D (HDCP)	219,-
o.display 4.1_24"	wi	2	24,0	HDMI	399,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
T200HD	bl	5	20,0	DVB-T, 2xHDMI	299,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	259,-
245B plus	bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	399,-
2693HM	bl	5	26,0	DVI-D, HDMI	569,-

ACER		ms	Zoll	Merkmale	€
AL1917Nsd	si	2	19,0	DVI-D	199,-
AL2416WBsd	si	5	24,0	DVI-D	369,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2231WE	gr o. bl	8	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	569,-
S2431WH	gr o. bl	6	24,0	USB, DVI-I	729,-
SX2461WH	gr o. bl	6	24,0	USB, 2xDVI-I (HDCP)	1.099,-
SX2761WH	gr o. bl	6	27,0	USB, 2xDVI-I (HDCP)	1.399,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S	si o. bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	194,-
E2003WS-B1	bl	2	20,1	DVI-D	189,-
E2201W-B2	bl	2	22,0	DVI-D	234,-
E2403WS-B1	bl	2	24,0	HDMI	334,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
G2200W	bl	5	22,0	DVI-D	229,-
G2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	354,-
V2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	419,-

LG		ms	Zoll	Merkmale	€
W2242T-SF	si	5	22,0	DVI-D (HDCP)	229,-
L227WT-PF	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	319,-
W2452T	bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	379,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,90
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	69,-
MS Comfort Curve Keyboard 2000	USB	18,90
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	54,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH LX8 Cordless Laser Mouse	USB	29,-
LOGITECH G9 Laser Mouse	USB	74,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	30,-
MS SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-
RAZER Diamondback 3G	USB	49,-
RAZER Lachesis	USB	79,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-
STEELSERIES Ikari Laser	USB	66,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CLUB 3D Theatron Agrippa 7.1	PCI	66,-
CREATIVE SB Audigy SE OEM	PCI	19,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	33,-
CREATIVE X-Fi Xtr. Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	89,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	28,90
LOGITECH Digital Precision Gaming	USB	29,-
LOGITECH ClearChat Comfort	USB	29,-
SHARKOON Stereo-Headset HS30F	Klinke	14,90
SHARKOON Cosmic 5.1 II	Klinke	29,90

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon	13,-
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	17,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - LotM Addon, Labyrinth	16,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Guild Wars - Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - 60 Tage Spielzeit	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - 60 Tage	24,90
Supreme Commander	42,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 Northern Strike Pack Addon	8,90

750 Watt Netzteil

P&C Silencer 750 Quad

- 750 Watt Leistung • 83% Effizienz
- Mainboardanschlüsse: EPS, ATX 12V, ATX 2.x 24-polig
- Anschlüsse: 8x 5,25", 1x 3,5", 6x S-ATA, 4x PCIe
- 80 mm Lüfter (temperaturgeregelt)
- Quad SLI™ kompatibel
- Aktiv PFC



119,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805 - 90 50 40*
Fax: 01805 - 90 50 20*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



Sexy, aber als Bösewicht nur blass: die russische Agentin Irina Spalko (Cate Blanchett).

»Neulich im Zoo: Die Schlapphut-Chinchillas ließen sich sogar anfassen.«

»Sieht albern aus: Tanzen mit einem steifen Arm.«

Harrison Ford als Indiana Jones rettet das Flair des Films und liefert wieder sehenswerte Faustkämpfe.

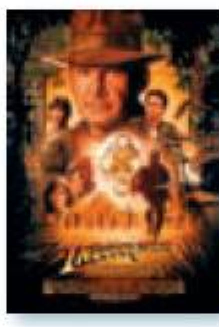
KINO Indiana Jones 4

Er ist zurück: Indiana Jones, der Über-Archäologe und Teilzeit-Actionheld. Doch Hut und Peitsche wirken ein wenig abgewetzt.

ACTION | Sollten Sie Herrn Dr. Henry Walton Jones Jr., Rufname Indiana, nicht kennen, haben Sie etwas verpasst. Und zwar drei der besten Hollywood-Abenteuerfilme der 80er- und 90er-Jahre. Die Trilogie um den Schatzjäger mit dem trockenen Humor zählt noch immer zum Besten, was das Popcorn-Kino zu bieten hat. Nach jahrelangem Hickhack haben es Ideengeber George Lucas (*Star Wars*), Regisseur Steven Spielberg (*Der Soldat James Ryan*) und Hauptdarsteller Harrison Ford geschafft, doch noch einen neuen Indy-Film auf die Beine zu stellen. Die Nazis als Feindbild haben inzwischen ausgedient. *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* spielt im Jahr 1957 und liefert Russen als Gegenspieler. Warum im Vorfeld allerdings mehrere Drehbücher abgelehnt wurden, weiß man nach dem Genuss des Films nicht: Die Story ist so flach wie ein überfahrenes Eichhörnchen und spätestens die Auflösung der Geschichte wäre sogar bei *Akte X* als unglaubwürdig durchgefallen. Als Computerspieler fragt man sich da schon, weshalb sich George Lucas nicht einfach das Drehbuch des alten Lucas-Arts-Adventures *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* geschnappt und verwurstet hat. Doch ist der neue *Indy* deshalb schlecht? Keineswegs.

FORD, DER TUT WAS

Trotz seines Rentenalters mimt Ford souverän den Abenteurer und sorgt für einige Lacher. Für seine Eskapaden mit dem mystischen Kristallkopf reaktivierten die Filmemacher sogar Indys Freundin aus Teil 1 (Karen Allen), was darüber hinwegtröstet, dass andere Nebencharaktere wie Sean Connery nicht mehr mitspielen. Die Rolle der russischen Bösewichter bleibt aber durchgehend farblos. Neben netten Actionszenen bietet der Film soliden Popcorn-Spaß. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 122 Minuten
WERTUNG:
GUT

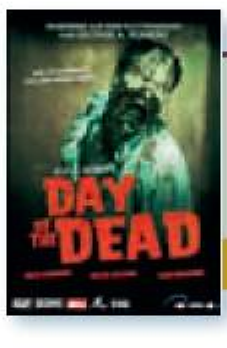
DVD Day of the Dead

Neuauflagen von bekannten Kinoklassikern sind oft eher mau – siehe *Planet der Affen* oder *Psycho*. Ob *Day of the Dead* besser ist?

HORROR | Die Geschichte des Films: Eines schönen Tages stellt das US-Militär eine Kleinstadt in Oklahoma unter Quarantäne. Den Bewohnern verkauft man das Ganze als militärische Übung, dem Rest der Welt erzählt man von einer gefährlichen Grippe-Epidemie. Das städtische Krankenhaus ist überlastet und voller Menschen, die über Übelkeit, Fieber und Nasenbluten klagen – und dann passiert's. Die Infizierten verwandeln sich in Zombies und fallen über die Menschen her. Nun verfolgt man als Zuschauer das Schicksal der heißen Soldatin Sarah (Mena Suvari, u. a. *American Beauty*, *Sleepy Hollow*)), ihres Bruders Trevor und dessen auch sehr leckerer Freundin Nina, die irgendwie versuchen, lebend da rauszukommen.

LAUF ZOMBIE, LAUF!

Die untoten Widersacher wirken zwar recht furchteinflößend, bewegen sich aber unerklärterweise übermenschlich schnell. Überhaupt gibt es viele Logikfehler, bei denen man sich fragt, ob Regisseur Steve Miner (*Halloween H20*) während des Drehs bewusstseinsverändernde Mittel geschluckt hat. Der Film setzt fast ausschließlich auf Splatter-Action und hat mit dem Original nur wenig gemein. Anspruchsloser, aber durchaus amüsanter Zombie-Streifen. Dennis Blumenthal



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 83 Minuten
WERTUNG:
BEFRIEDIGEND



Ein Zombie blickt drohend in die Kamera.



Überlebende halten Ausschau nach einem Zombie im Lüftungssystem in der Decke.

DVD Unearthed



»Sie ist tot, Jim.«

Gehört zu fast jedem guten B-Movie-Horror: eine tote Kuh (liegend).

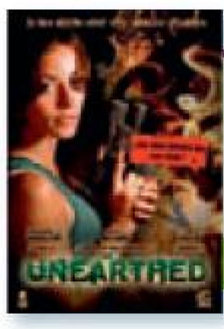


»Warum können Aliens kein Auto fahren? Weil Sie keinen Schlüssel für die Tür haben.«

Dieser Außerirdische erinnert an die *Alien*-Filme.

Hurra, zwischen dem ganzen Müll erscheint auch mal wieder ein spannender Monsterfilm!

HORROR | *Unearthed* ist so ein Film, von dem man im Grunde nichts erwartet: unspektakulärer Titel, mittelmäßig bekannte Schauspieler, B-Movie-Attitüde. Dass sich hinter dem Spruch „In der Wüste hört dich keiner schreien" ein gekonnter Horror-Schocker versteckt, entpuppt sich als gelungene Überraschung. Ein Lastwagenunfall schneidet ein Dorf von der Welt ab. Ursache: ein Außerirdischer, der fortan blutige Ernte unter den Menschen hält. Auf die tumbe Story und die stereotypen Charaktere sollten Sie sich einlassen, danach haben Sie Freude an dem gut gemachten Gruselstreifen. Dass der Film bei den deftigen Effekten eine Freigabe „Ab 16 Jahren" bekommen hat, ist löblich, dürfte aber manche CDU-Politikerin nachts ins Kissen heulen lassen. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	GUT

DVD Zombie Strippers!



Zu Beginn sind die Mädels noch knackig.



»Immer dran denken: Frau vor der Hochzeit (links) und zwei Jahre später.«

Stripperin Kat (Jenna Jameson) schießt gleich Billardkugeln. Aus ihrer Mumu (kein Witz!).

7,674 von uns aufwendig gemessene „bph" sind ein guter Wert. Kann ein solcher Film schlecht sein?

HORROR-KOMÖDIE | Knapp 7,7 boobs per hour bedeutet, dass Sie in *Zombie Strippers!* alle acht Minuten ein Paar (überwiegend gut operierter) Möpse sehen. An biegsamen Frauen mit Hintern so knackig wie frische Äpfel und Bäuchen flacher als Holland. Sehr gut. Dass eine der Hauptdarstellerinnen Sexgöttin Jenna Jameson ist (unter anderem bekannt für Meilensteine à la *Die Masseuse* und *Camera Sutra*) macht die Handlung quasi nebensächlich: Ein vom Militär entwickeltes Virus, das totes Gewebe reanimiert und Supersoldaten schaffen soll, gelangt durch unglückliche Umstände in einen Strip-Club. Ergebnis: Bald tanzen dort nur noch Zombie-Bräute, die gern auch mal die Kundschaft verzehren. Auf den DVD-Konsumenten warten handwerklich guter Splatter, trashiger Humor und Ex-Freddy-Krueger Robert Englund als Chef des Auszieh-Schuppens. Die Dialoge hätten allerdings mehr Originalität vertragen. Auch blöd: Die Mädels verwesen zum Ende hin. Hängebrüste und so. Unschön. Harald Fränkel



FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	86 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Shadow: Dead Riot

Horror | Ein erst exekutierter und dann untoter Massenmörder beschwört Zombies in einen Frauenknast. Hier gibt es eine Menge Gewalt, Brüste, Gewalt und noch mehr Brüste. Macht Spaß, allerdings sind die Bild- und Tonqualität allem Anschein nach dem Budget eines Hartz-IV-Empfängers entsprungen. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	87 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



KINO Jump

Krimi | Wir stellen hiermit ausnahmsweise mal einen ernsten Film vor, weil der von uns geschätzte, aber mittlerweile schwer kranke Patrick Swayze (*Dirty Dancing*) mitspielt. Da passt es, dass der Gerichtsthriller mit dem jüdischen Anwalt im Nazi-Regime auf die Betroffenheitsdrüse drückt. Allerdings etwas zu offensichtlich. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	115 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Loch Ness

Horror | *Die Bestie aus der Tiefe* – der Untertitel beschreibt den Film recht gut. Das Ungeheuer taucht auf und die Einwohnerzahl des anliegenden Örtchen nimmt rapide ab. Wer sich an abgebissenen Körperhälften erfreuen kann, mag zufrieden sein. Akademiker bemängeln fehlende Logik. Nett, aber unnötig. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	88 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Michael Clayton

Thriller | Nur weil George Clooney (*From Dusk Till Dawn*) ein Frauenhypnotiseur zu sein scheint, ist er kein schlechter Schauspieler. Als Michael Clayton steht er vor der Frage: Treibt ein Chemiekonzern ein falsches Spiel oder ist sein Anwaltskollege Arthur Edens (Tom Wilkinson) tatsächlich irre? Spannend! (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	115 Minuten
WERTUNG:	GUT



Melvins

Nude with Boots | Mit einer eigenwilligen Mischung aus Grunge, New Wave und Stoner Rock besetzen die seltsam frisierten Amerikaner ihre ganz private Rocknische. So wie die Melvins klingt keine andere Truppe: Melancholischer Gesang verbindet sich mit schnörkellosen Gitarren und brodelndem Bass zu einer harmonischen Soundwand – die vom zappeligen Schlagzeug à la Led Zeppelin in jedem Lied aufs Neue niedergerissen wird. Die düstere Produktion führt den Hörer durch eine beklemmende Achterbahnfahrt voller überraschender Momente. (RW)

LABEL	Ipecac/Soulfood Music
WERTUNG:	GUT

Opeth



Watershed | Man nehme ein wenig Krautrock, Death Metal und jede Menge Psychogeräusche. Das Ganze garniere man mit einem Hauch Jazz – fertig ist das beste Opeth-Album aller Zeiten. Kaum eine andere Band versteht es so gut, den Hörer auf einen musikalischen Wahnsinnstrip zu schicken, der sich einfach nicht abnutzen will. Mit ihrem vierten Werk beweisen die virtuosen Schweden um Frontmann Akerfeldt, dass gnadenlose Doublebass-Attacken durchaus mit harmonischen Akustikgitarren- und Klavierklängen zusammenpassen. Kaufen! Jetzt! (RW)

LABEL	Roadrunner/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT



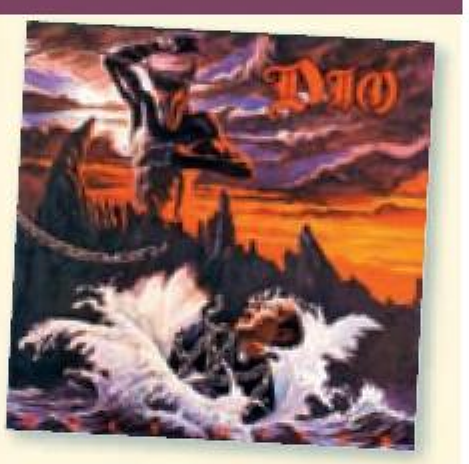
Hammerfall

Masterpieces | Zum zehnten Band-Geburtstag machen die Schweden ihrer Fangemeinde ein ganz besonderes Geschenk: eine CD voller Raritäten wie Bonustracks, die bisher nur in Japan veröffentlicht wurden, B-Seiten und Sampler-Beiträge. Außerdem bieten die musikalischen Wunderkinder jede Menge Coverversionen von Rocklegenden wie Skid Row, Europe und Riot. Des Weiteren hat die Sammlung einen einleuchtenden Vorteil: Durch die vielen Beiträge entsteht ein Stilmix, der jede Party abwechslungsreich beschallt. (RW)

LABEL	Nuclear Blast/Warner
WERTUNG:	GUT

Klassiker des Monats:

Dio



Holy Diver | Ex-Black-Sabbath-Bühnensau Ronnie James Dio in Bestform. Das rundum grandiose Album enthält Meisterwerke wie „Rainbow in the Dark", „Stand up and Shout" und natürlich jenen herrlichen Titelsong, der 1983 sämtliche Schuldiskotheken in ein Tollhaus verwandelte. Das Album gibt es als klangverbesserte Version mit Bonusmaterial wie Interviews mit dem Meister persönlich! (RW)

LABEL	Mercury/Universal
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Airbourne



Von links: David Roads (Gitarre), Joel O'Keeffe (Gesang, Lead-Gitarre), Justin Street (Bass), Ryan O'Keeffe (Schlagzeug).

In der Musikpresse kommt man momentan nicht um die energiegeladenen Australier herum – bei uns auch nicht. Vorhang auf für die Band mit den schlimmsten Frisuren der Welt.

RUNNING WILD | Eines gleich vorab: AC/DC und Airbourne kommen aus Australien – und Airbourne klingen nicht nur wie AC/DC, sie sehen auch genauso aus und stehen den Rock-Opas sogar in Sachen Bühnenshow in nichts nach. Doch während andere Klone wie etwa Danko Jones immer nur eine schlechte Kopie blieben, interpretieren die vier Langhaarigen die Musik neu und machen so das Rock-Genre um eine wirklich gute Band reicher. Sicher: Die Gitarrenriffs und Gesangsmelodien hat man irgendwie alle schon mal so oder so ähnlich gehört, aber die fröhlichen Herren haben durchaus ein Händchen dafür, aus leicht angegammelten Zutaten einen frischen Ohrenschmaus zu zaubern. Das Debütalbum rockt auf jeden Fall von vorn bis hinten wie Sau und ist das beste Training für die verspannte Nackenmuskulatur. Natürlich hören die elf Midtempo-Fetzer auf klischeehafte Namen wie „Hellfire", „Blackjack" oder „Girls in Black". Auf den Musik-Fernsehsendern läuft die aktuelle Single „Too much, too young, too fast" rauf und runter und manch ältere Zuschauer ärgern sich, dass sie nicht selbst auf den Mist gekommen sind. Airbourne sind heiß – so heiß, dass sie sich kompromisslos den Hintern abspielen und bei nahezu jedem namhaften deutschen Festival auftreten. Expertentipp: Scheibe kaufen, live angucken und abrocken! Ralph Wollner

LABEL	Roadrunner Records/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT

Lamb of God



Chris Adler (Schlagzeug), Mark Morton (Gitarre), Willie Adler (Gitarre), Randy Blythe (Vocals), John Campbell (Bass)

LABEL	Roadrunner Records/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT



Eine Band schindet sich, eine Band plagt sich – und Sie können das alles gemütlich vom Fernsehsofa aus verfolgen.

WALK WITH ME IN HELL | Die fünfköpfige Metal-Band aus Virginia zeigt mit der neuen DVD, dass der Touralltag einer Rockband alles andere als ein Zuckerschlecken ist. Sie erfahren, wie sich Sänger Randy fast den großen Zeh abtrennt, dass ein blauer Tourbus kein gutes Omen ist und dass Japaner einfach anders sind. Zwischen den Reiseerlebnissen bekommen Sie gut produziertes Live-Material um die Ohren gedonnert, dem hier und da ein wenig Bass fehlt. Auf der zweiten DVD gibt es den kompletten Auftritt vom Download-Festival 2007, Extra-Videos und einen Beitrag zur Entstehung der DVD. Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Auf einem anderen Stern" von Isetta Drive, finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Krautrock?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Metal Gear Solid 4



»Unmännlich: gemeinsam auf die Toilette gehen.«

Um kein Aufsehen zu erregen, schleichen wir uns von hinten an und schlagen lautlos zu.



»Isst gerne auswärts: fleischfressende Pflanze.«

Mit dem OctoCamo-Anzug verschmelzen Sie mit der Umgebung und sind fast unsichtbar.

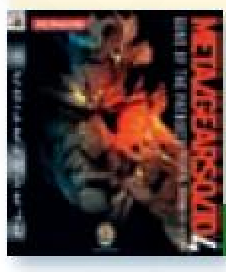


»Ekelhaft: Cellulite.«

Schwere Artillerie: Natürlich dürfen Sie in *Metal Gear Solid 4* auch an fette Geschütztürme ran.

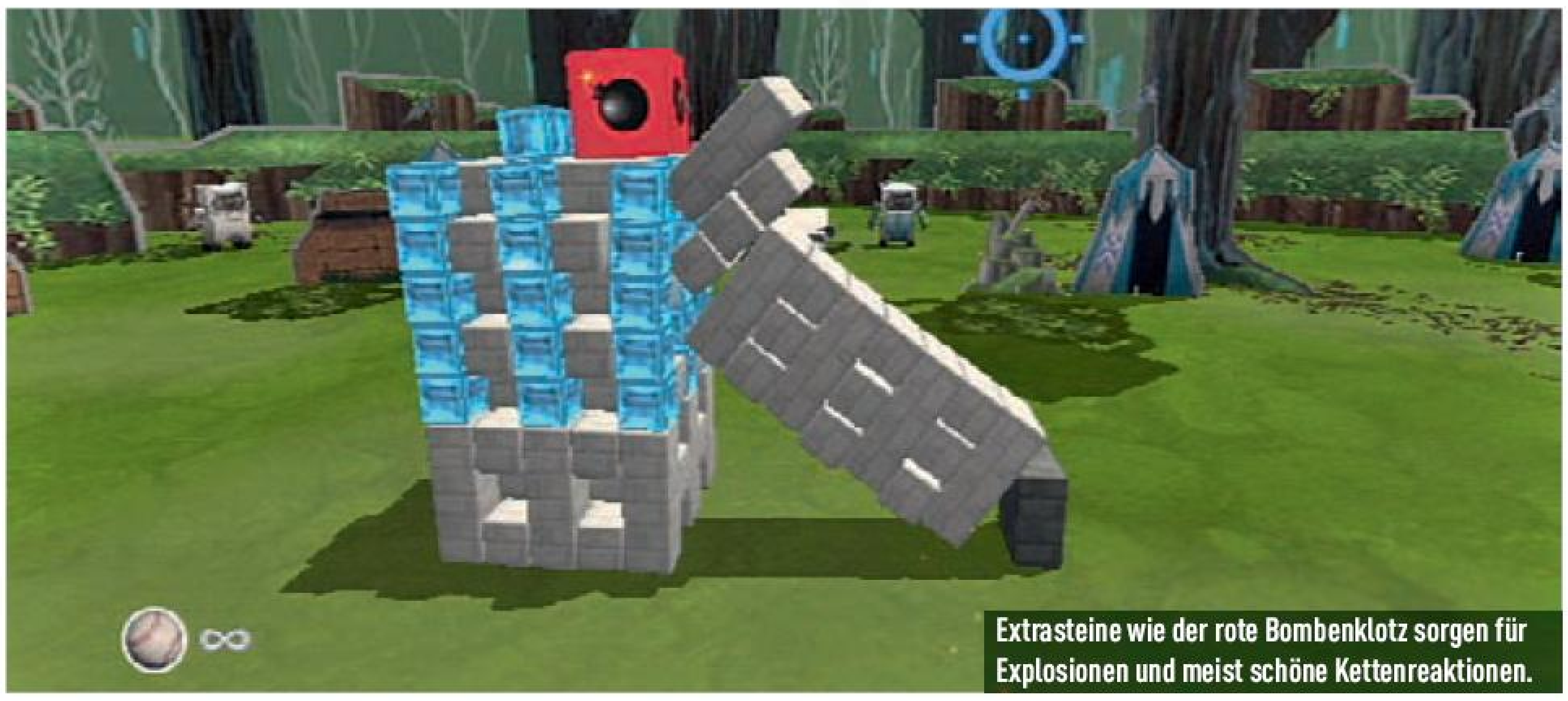
Die Redaktion ist den Tränen nahe: Solid Snake tritt zu seinem angeblich letzten Abenteuer an.

ACTION-ADVENTURE | Vorweg ein Hinweis: Wenn Sie die ersten drei Teile der *Metal Gear Solid*-Reihe nicht gespielt haben, können Sie der Geschichte von *Guns of the Patriots* (Teil 4) etwa so gut folgen wie einem Fachbuch für Atomphysik. Die Handlung in aller Kürze: Solid Snakes Erzfeind, Liquid Ocelot, hat im Nahen Osten eine Armee um sich geschart. Von einer Krankheit befallen, altert Snake mit jedem Tag um Jahre und hört nun passenderweise auf den Namen Old Snake. Trotzdem hat der Militär-Opa noch genug Mumm in den Knochen, um hunderten Feinden den Garaus zu machen. Dazu stehen ihm jede Menge neuer Spezialattacken zur Verfügung: Snake kann sich beispielsweise tot stellen und verdutzte Gegner von unten mit Blei vollpumpen. Zusätzlich verwendet er 007-Spielereien wie Mini-Roboter, die Feinden Elektroschocks verpassen. Unser Fazit: Fans der Serie freuen sich über einen krönenden Abschluss mit massig frischen Ideen, jeder Menge Spannung und solider Technik. Michael Grill



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Kojima Prod./Konami
WERTUNG:	SEHR GUT

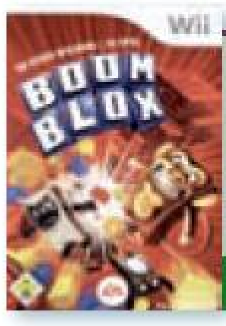
Boom Blox



Extrasteine wie der rote Bombenklotz sorgen für Explosionen und meist schöne Kettenreaktionen.

Gewaltfreie Spiele sind nicht immer nur für Kinder. Behauptet Steven Spielberg.

GESCHICKLICHKEIT | Digitales Dosenwerfen mit einem Schuss *Jenga* und *Crazy Machines* – das ist *Boom Blox*. Das Spiel basiert auf einer Idee des bekannten Regisseurs Steven Spielberg. Nach seinem jüngsten *Indy*-Film und diversen Kino-Weichspül-Effekthaschereien zuvor mag das vielleicht noch keine Garantie für gelungene Unterhaltung sein, doch das Spiel weiß durchaus zu fesseln. Spielziel: durch einen Ballwurf Klötzchenbauten zum Einsturz bringen. Das klappt mit dem Wii-Controller natürlich hervorragend und erfreut Jung und Alt. Nach einer Weile fehlt allerdings die Abwechslung. Ist eben doch ein echter Spielberg. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo Wii
HERSTELLER	Electronic Arts
WERTUNG:	SEHR GUT



Rock Band

Geschicklichkeit | An sich ist *Rock Band* ein Traum. Zumindest für Jungrocker. Wie in *Guitar Hero* spielen Sie Musikstücke nach – hier sogar mit Sänger, Gitarre, Bass und Plastik-Schlagzeug. Dafür brauchen willige Headbanger allerdings nicht nur viel Platz, sondern vor allem viel Geld. 240 Euro kostet das Set. Puh! (RR)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Harmonix/Electronic Arts
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Sega Superstars Tennis

Sport | Zombies schießen wir immer gern ab. Zur Not auch mit Filzbällen. Die Macher von *Virtua Tennis 3* laden in diesem Tennisspiel zu lustigen Grundlinien-Duellen. Mit den Charakteren aus diversen Sega-Titeln gibt es zudem abstrakte Minispiele. Die Musik klingt allerdings durchgehend nach Zahnarzt. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Sumo Digital/Sega
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Alarm für Cobra 11: Crash Time

Rennspiel | Halt, nicht weiterblättern! Dieses Spiel ist besser, als es der Name ahnen lässt. Das Flair deutscher Landstraßen und Autobahnen fängt Entwickler Synetic nämlich hervorragend ein. Trotz einiger Detailfehler liefert *Crash Time* spannende Rennen. Die Xbox-Neuauflage bietet zudem eine Zusatzmission. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Synetic/RTL Games
WERTUNG:	GUT



1942: Joint Strike

Action | Das Automatenspiel, das hierfür Pate stand, ist zwar nicht von 1942, hat aber auch schon 24 Jahre auf dem Buckel. Die Neuauflage *Joint Strike* gibt es für rund 10 Euro als Download im Playstation Network. Mit einem Flugzeug plätten Sie sämtliche Angreifer, Bossgegner inklusive. Nett, aber extem unspektakulär. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Backbone Entertainment/Capcom
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

TEIL 7



Das Ur-Atari im Holzdesign, mit sechs Kippschaltern und zwei Joysticks – umgeben von bekannten Spielepackungen und Modulen.

»Der Sexshop hat auch was für siamesische Zwillingsschwestern.«

Foto: Harald Fränkel

WEICHEN-„STELLA“

Atari VCS (2600)

AUF DVD VIDEO

Diesmal geht es um eine Konsole aus einer Zeit, als wohl sogar die Eltern einiger unserer Leser noch in den Klöten ihres Vaters schwammen.

Das Atari VCS (Video Computer System) befand sich ab 1976 in der Entwicklung und trug den Projektnamen „Stella“ – was lateinisch ist und „Stern“ bedeutet. Ehe dieser nach der Veröffentlichung der Konsole 1977 in den Vereinigten Staaten richtig aufging, dauerte es aber noch. Der Verkauf des VCS, dem später die Versionsnummer 2600 angehängt wurde, lief schleppend. Spätestens ab 1980 jedoch, als die Spielhallenumsetzung von *Space Invaders* erschien, eroberte das Atari den ganzen Globus – „Stella“ geriet gewissermaßen zum Weichensteller, und zwar für unsere heutige Spielkultur. Obwohl das VCS nicht das erste Gerät war, das wechselnde Module erlaubte, setzte es sich durch. Für die *vor* 1977 daddelnden Vertreter der „Generation *Pong*“ (weltweit erstes populäres Videospiel) stellte es eine Sensation dar, dass sie sich keine neue Konsole kaufen mussten, sobald sie sich an einem Spiel satt gesehen hatten. Ist doch auch klar: Stellen Sie sich vor, Ihre Lebensgefährtin wäre eines Tages zu fett und Sie müssten nur ein anderes Modul einstecken, um eine neue Frau zu kriegen ... wäre *das* nicht der Hammer?

GEBURT DES ADVENTURES

1980 kam ein Spiel in die Läden, das als erstes Action-Adventure gilt. Es hieß sinnigerweise *Adventure* und enthielt laut Wikipedia.com das erste Easteregg aller Zeiten (hier: ein Objekt, das Zugang zu einem versteckten Raum erlaubt). Weitere Innovation: Der Spielcharakter konnte bewegliche Objekte tragen und benutzen – einen Schlüssel etwa. Wobei das Wort „Charakter“ im Jahr 1980 weniger Spielfigur, sondern eher „kleines, hässliches Quadrat“ bedeutete.

HÄSSLICH, ABER GEIL

Obwohl Konsolen wie das Intellivision anno 1979 und das Colecovision 1982 mit deutlich besserer Technik aufwarteten, blieb das VCS bis 1983/84 in den Kinder- und Wohnzimmern vorherrschend – dank Spielen wie *Asteroids* (1981), *Frogger*, *Jungle Hunt*, *Star Wars: The Empire Strikes Back* (alle 1982), *Battlezone*, *Moon Patrol* und *Spider-Man* (1983), um einige zu nennen. Erwähnenswert ist ferner *Warlords* (1981), eine *Arkanoid*/*Breakout*-Variante, bei der vier Spieler mit sogenannten Paddle-Controllern gegeneinander antreten. Wer die Dinger nicht kennt: Paddle-Controller sind Eingabegeräte mit Drehreglern, die sich am besten mit Drehreglern für Dimmer vergleichen lassen. Witzig sind indes einige Anekdoten rund um das Atari. So sollen sich die Plastikteile für die Gehäuse oft verformt haben, wenn sie vor der Produktion einige Zeit gelagert waren. Und zwar derart, dass die Hälften partout nicht mehr passen wollten und sich die Fabrikarbeiter einen „VCS-Karateschlag“ angewöhnten, um die Teile trotzdem zusammenzukriegen. Auch nett: Es gab Planungen, ein drahtloses Atari „2700“ zu veröffentlichen. Die Konsole war marktreif und die Werbung startete. Bei der Qualitätsprüfung stellte sich aber heraus, dass die Geräte mit der Funkreichweite von 300 Metern wohl in der Nachbarschaft andere Konsolen stören und sogar Garagentore öffnen würden. Blöd! Apropos blöd: Das war wohl auch der Verantwortliche, der 1981 zwölf Millionen *Pac-Man*-Module produzieren ließ, obwohl zu diesem Zeitpunkt gerade mal in zehn Millionen Haushalten eine Konsole stand. *E.T.*, eine furchtbare Filmumsetzung, entpuppte sich 1982 schließlich als noch schlimmerer Verkaufsflop, was dazu führte, dass die Verantwortlichen ein Jahr später Millionen dieser Module in der Wüste verbuddelten, genauer gesagt bei Alamogordo in New Mexico. Zu dieser Zeit verlor das VCS langsam an Bedeutung. Der Commodore 64 und die NES-Konsole standen Gewehr bei Fuß.

Harald Fränkel

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Atari VCS/Atari 2600
Hersteller	Atari
Herkunftsland	Vereinigte Staaten
Erschienen	1980 (USA: 1977)
Veröffentlichte Spiele	Über 1.200
Erstes Spiel	Combat (einer von neun Starttiteln)
Hauptprozessor und Takt	6507; 1,19 MHz
Auflösung	320 x 200
Farben	104 (NTSC: 128)

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

www.atariage.com	Raritätswertungen, Forum, Bilder (engl.)
www.videogamecritic.net/2600.htm	Test-Datenbank (engl.)
www.planet-atari.de	Tests, Forum und Neuigkeiten

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

1 Pitfall 2: Lost Caverns

JUMP & RUN | Das Dschungel-Abenteuer *Pitfall!* war eines der ersten Hüpfspiele und verkaufte sich mehr als 2,6 Millionen Mal. Der Nachfolger *Lost Caverns* konnte nicht an diesen kommerziellen Erfolg anknüpfen, war aber spielerisch noch einen Tick besser. Dies lag auch daran, dass das Modul über einen eigenen Chipsatz verfügte, der unter anderem die Grafik des Atari verbesserte und einen Dreikanal-Ton plus Trommeln möglich machte.





HERSTELLER Activision
ERSCHEINUNGSJAHR 1984

2 Wizard of Wor

ACTION | Bei diesem Labyrinth-Spiel geht es darum, mit einem kleinen Männchen diverse Monster und flinke Levelbosse abzuschießen. Besonders viel Spaß macht das im kooperativen Modus – wenngleich das gemeinsame Kreaturenschlachten zu zweit erfahrungsgemäß schnell in eine Schlacht Mann gegen Mann ausartet, sobald einer der Akteure versehentlich seinen Kumpel umnietet. Immer wieder witzig, selbst heute noch!



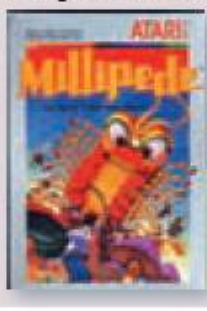


HERSTELLER CBS Electronics
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

3 Millipede

ACTION | *Millipede* (Tausendfüßer) ist der Nachfolger des namentlich wohl bekannteren Spielhallenklassikers *Centipede* (Hundertfüßer). Das Grundprinzip unterscheidet sich nicht: Es gilt, einen von oben kommenden, wuselnden Wurm abzuknallen, der sich bei Beschuss aufteilt, was für noch mehr Gefahr sorgt. Wer damals was auf sich hielt, daddelte diesen Titel natürlich nicht mit dem Joystick, sondern stilecht per Trackball.

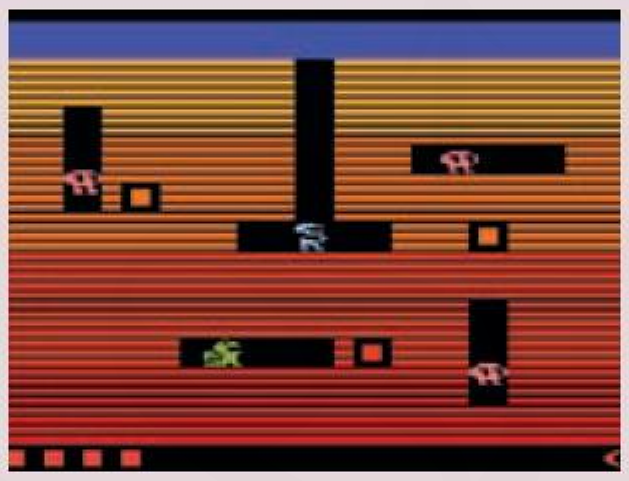




HERSTELLER Atari
ERSCHEINUNGSJAHR 1984

4 Dig Dug

ACTION | Auch bei *Dig Dug* handelt es sich um die Umsetzung eines Spielhallenklassikers. Dieser Titel ist fast ein wenig sadistisch, weil Sie Monster nicht einfach schnell und schmerzlos erschießen, sondern aufpumpen, bis sie platzen. Oder Sie lockern mit Ihrer sich durchs Erdreich buddelnden, pummeligen Spielfigur große Steine, die dann herabfallen und die eher possierlich aussehenden Feindkreaturen zerquetschen. Harharhar!



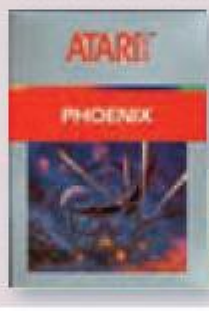


HERSTELLER Atari
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

5 Phoenix

ACTION | *Phoenix* ist eine Spielhallenumsetzung im Stil von *Space Invaders* und *Galaxians*. Es attackieren Vögel von oben, die Sie mit einem Laser bearbeiten. Die größeren Viecher sollte man mit einem Treffer in die Mitte ausschalten, denn abgeschossene Flügel wachsen nach. Sie dürfen kurzzeitig einen Schutzschild aktivieren, der Sie allerdings unbeweglich macht. Als Bossgegner wartet ein Ufo. Alternative: Klon *Demon Attack*.



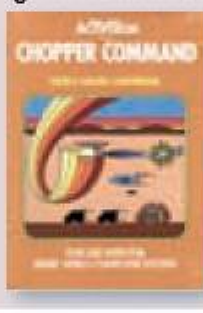


HERSTELLER Atari
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

6 Chopper Command

ACTION | *Chopper Command* erinnert an das bekanntere, aber schlechtere *Defender*. Der Spieler steuert einen Hubschrauber von links nach rechts (und umgekehrt), um Helikopter und Düsenflieger abzuknallen. Ziel ist es, Lastwagen-Konvois zu beschützen, die am unteren Bildschirmrand entlangtuckern. Einen guten Eindruck vom Spiel bekommen Sie durch das Video auf unserer beiliegenden DVD (PC ACTION spielt Atari 2600).



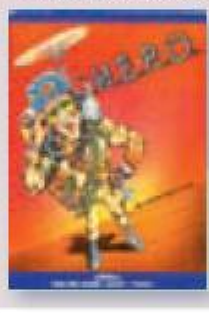


HERSTELLER Activision
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

7 H.E.R.O.

ACTION | Es ist einiges an Geschick gefragt, um die mit einem Propellerrucksack ausgestattete Spielfigur durch die Levels zu manövrieren. Warum man das macht? Um Minenarbeiter zu suchen und zu retten. Hilfreich ist, dass der Held namens Roderick eine Lasermaske trägt. Seine Blicke können sozusagen töten. Und sich durch Wände fräsen, falls das Dynamit ausgeht. *H.E.R.O.* war für damalige Verhältnisse sehr abwechslungsreich.



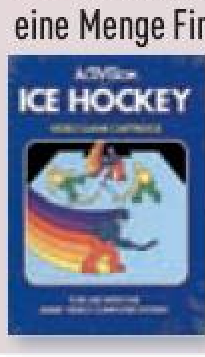


HERSTELLER Activision
ERSCHEINUNGSJAHR 1984

8 Ice Hockey

SPORT | Titel wie *Decathlon, Summer Games, California Games* oder *Winter Games* stachen aus der Masse der VCS-Sportspiele heraus. Ein Super-Geheimtipp ist *Ice Hockey* – im Zweispielermodus. Dabei handelt es sich eigentlich nur um eine bessere *Pong*-Variante. Die Bande geschickt einzusetzen, verlangt eine Menge Finesse. Außerdem ist es möglich, gegnerische Figuren zu foulen und so kurzzeitig außer Gefecht zu setzen.



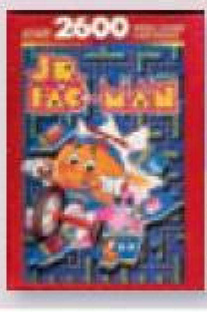


HERSTELLER Activision
ERSCHEINUNGSJAHR 1981

9 Jr. Pac-Man

ACTION | Das Ur-*Pac-Man* von 1981 war die schwächste Pillenfresser-Simulation auf dem VCS. Mit *Ms. Pac-Man* kam 1983 eine deutlich bessere Variante auf den Markt, weitere fünf Jahre später das herausragende *Jr. Pac-Man*. Bekanntes Prinzip: Man steuert einen gelben Knubbel durch ein Labyrinth und flieht vor Geistern. Oder frisst auch diese, wenn Junior gerade eine Super-Pille intus hat. Wir empfehlen unser Video auf DVD (PC ACTION spielt).

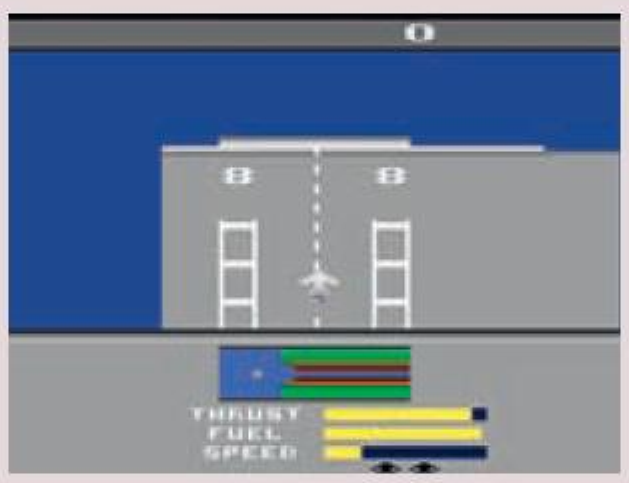




HERSTELLER Atari
ERSCHEINUNGSJAHR 1988

10 River Raid 2

ACTION | Auch wenn das jetzt Realsatire pur ist: Wir hätten an dieser Stelle lieber den Vorgänger von *River Raid 2* vorgestellt. Das lassen wir aber aus Jugendschutzgründen besser, weil der indiziert ist. Uiuiui, hoffentlich weiß jetzt niemand, von welchem Titel die Rede ist. Im Nachfolger jedenfalls – und damit zu *River Raid 2* – steuern Sie ebenfalls einen Kampfjet aus der Vogelperspektive und ballern, was das Zeug hält.





HERSTELLER Activision
ERSCHEINUNGSJAHR 1988

Einige Bilder verwenden wir mit freundlicher Genehmigung der Internetseite Atariage.com

Close Up

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE





WER IST EIGENTLICH DIESER LAN…
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70
€ 14,90



VIDEO GAMES RUINED MY LIFE
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-893.00 **€ 15,90**



„KILLER-SPIEL" SPIELER: LAUF SO SCHNELL DU KANNST
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 **€ 14,90**



ROME CAP
schwarz, Einheitsgröße
mit Metallverschluss zum Verstellen,
Wildlederoptik
T-880.55 **€ 9,99**



POKER ROOM
Fussmatte
Material: Polypropylen
Mit rutschfester Gummi-Rückseite
Waschbar mit Wasser & Seife
Sehr hochwertige Verarbeitung
Maße: 67x44 cm
Z-836.630 **€ 15,90**



WENN WIR NICHT GEWINNEN TRETEN WIR…
T-Shirt, grün
Größen: M, L, XL, XXL
T-847.90 **€ 15,90**



ICH UNTERSTÜTZE DEUTSCHLAND
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL
T-893.10
€ 15,90

BACKPRINT
UND JEDE ANDERE MANNSCHAFT DIE GEGEN ITALIEN SPIELEN WIRD



POKER ABC
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-863.85 **€ 14,90**





DAS LEBEN IST KEIN PONYHOF
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-883.90 **€ 14,90**
Girlie-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L
T-884.20 **€ 18,90**



EVOLUTION
Something, somewhere went terribly wrong
T-Shirt,schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-859.40
€ 15,90



DIRECTOR'S CUT SHIRTS: LET'S GO BOWLING
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-894.55 **€ 16,90**



JÄGER DES VERLORENEN T-SHIRTS
T-Shirt, braun, mit aufwändigem Druck
Größen: M, L, XL, XXL
T-900.00
€ 16,90



DIRECTOR'S CUT SHIRTS: YOU TALKIN' TO ME?
T-Shirt, oliv
Größen: M, L, XL
T-902.10 **€ 16,90**



WENN ICH DU WÄR, WÄR ICH LIEBER ICH
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-902.35 **€ 13,90**



WENN MAN KEINE TIERE ESSEN SOLL…
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-885.25 **€ 14,90**



TRINKERHELM mit zwei Dosenhalter, kommt in rot, gelb, weiß oder hellblau. Aus Kunststoff, Einheitsgrösse, innen verstellbar, mit Schläuchen.
Z-528.720 **€ 9,99**



ICH GLAUBE DIE SIND SCHWUL!
Shirt, oliv,
Größen: M, L, XL
T-871.15
€ 13,90



CHUCK YOU
T-Shirt in Premiumqualität, grau
Größen: M, L, XL
T-902.65 **€ 15,90**



FIRST WE KILL IT - THEN WE GRILL IT
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-899.30 **€ 14,90**



NUDELN MACHEN IST AUCH KOCHEN!
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-908.50 **€ 14,90**



FOLIENGRILLER SIND VERBRECHER
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-899.20 **€ 14,90**



LICENSE TO GRILL
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-899.35 **€ 14,90**



COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.25 **€ 14,90**

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle


HOL DIR DEN GRATIS-KATALOG UNTER
www.closeup.de
ASSASSIN'S CREED: ALTAIR
Actionfigur (aus Kunststoff)
Hersteller: NECA
Maße: 17,7 cm
H-830.980 € 17,90
HALO 3: MASTER CHIEF
Detailreiche Actionfigur aus Kunststoff
Coole Actionfigur zum XBox Kracher Halo.
Hersteller: McFarlane
Maße: 12 cm
H-831.045 € 17,90
GEARS OF WAR
Umhängetasche, schwarz,
Maße: 36x32 cm
Z-836.820 € 39,90
ACHTUNG
GAMING AREA
ENTER AT OWN RISK
ACHTUNG, GAMING AREA!
POSTER 61x91,5 cm
G-839.170 € 6,99
ice shot glasses
ICE SHOT GLASSES
12 Schnapsgläser mit Tablett aus Kunststoff
Schnapsgläser aus Eis - damit ist eine optimale Versorgung der Partygäste gewährleistet. So kann nichts mehr daneben gehen. Maße inkl.
12 Gläser auf dem Servierteller: 32,5x20x6,5 cm
Buchstäblich das 'coolste' Getränk!
Einfach Wassser einfüllen, in den Gefrierschrank stellen und nach kurzer Zeit hast du coole, gefrorene Schnapsgläser.
Z-834.320 € 12,90
HITMAN: LOGO
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-907.70 € 19,90
UNREAL: TOURNAMENT 3
T-Shirt, weiß
Größen: M, L, XL
T-908.05 € 19,90
ALLIANCE
WORLD OF WARCRAFT: ALLIANCE CREST 'MAN'
T-Shirt, Navy
Größen: M, L, XL
T-903.45 € 19,90
HORDE
WORLD OF WARCRAFT: HORDE CREST 'MAN'
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-903.55 € 19,90
Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle
BIG ONES
T-Shirts in Übergrößen
Deutscher Markenbuddha
DEUTSCHER MARKENBUDDHA
T-Shirt in Übergröße, schwarz,
Größen: XXL - 5XL
T-908.70 € 19,90
SPIDERPIG 2
T-Shirt, weiß
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-905.75 € 16,90
BUDDY CHRIST STATUE
Der kultige 'Catholicism-WOW'-Jesus aus dem Film DOGMA.
Maße: 13 cm
H-691.850 € 19,90
Dicke sind schwerer zu entfuehren
DICKE SIND SCHWERER ZU ENTFÜHREN
T-Shirt in Übergröße, schwarz,
Größen: XXL - 5XL
T-908.80 € 19,90
NEU
XXXXL SHIRTS
SPIDERPIG
SPIDERPIG
T-Shirt, schwarz,
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-892.60 € 16,90
BORAT STRONGMAN TANGA
Das sexy Outfit für den Mann, frei nach 'Borat', aus 100% Lycra
Oohlala: Da schlägt nicht nur das kasachische Herz höher:
Wir sind stolz, euch Borats Lieblingskleidungsstück präsentieren zu dürfen. Make Benefit!
Z-835.565 € 12,90
KLASSE durch MASSE
KLASSE DURCH MASSE
T-Shirt in Übergröße, schwarz,
Größen: XXL - 5XL
T-908.60 € 19,90
POSTER
BUD SPENCER & TERENCE HILL
Poster 91,5x61 cm
G-843.930 € 7,99
Why so Serious?
BATMAN - THE DARK KNIGHT
Poster 61x91,5 cm
G-845.595 € 6,99
Deshalb steht Bier immer im unteren Kühlfach.
BOTTOM SHELF (DEUTSCH)
Maße: 61x91,5 cm
G-835.595 € 6,99
Deutschlands
DEUTSCHLANDS BRAUEREIKARTE
Maße: 61x91,5 cm
G-841.770 € 6,99
SO BESTELLST DU:
www.closeup.de
Bestellhotline 0,14 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
01805/7570-102
Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
0820/203090
Bitte Stichwort „X127“ angeben!
• Ab einem Bestellwert von €75,- versandkostenfrei!

MODS & MAPS



Amy wehrt sich in der gefährlichen Parallelwelt verzweifelt gegen zwei auf sie einstürmende Kreaturen.

UNREAL TOURNAMENT 3

Hui, Teufel!

Um in dieser *UT 3*-Mod zu überleben, müssen Sie in einer surrealen Bilderwelt den Tod Ihrer Mutter enträtseln.

DEVIL BEHIND THE CANVAS | In der *Unreal Tournament 3*-Komplettkonvertierung *Devil behind the Canvas* sind Sie als Wanderer zwischen zwei Welten unterwegs. Amy hat die Arschkarte gezogen, denn ihre Mutter wurde ermordet. Während das arme Mädel traumatisiert in Depressionen versackt, verarbeitet Amys Vater seine Eindrücke in düsteren Gemälden. Um den Tod ihrer Mutter aufzuklären, muss Amy in die gemalte Welt ihres Vaters reisen und dort zahlreichen Monstern den Hintern versohlen, um bei ihrer Detektivarbeit nicht selbst hopszugehen.

DA WIRST DU VERRÜCKT!

Das wichtigste Spielelement wird Amys Geisteszustand sein. Um hell in der Murmel zu bleiben, muss die Schnitte wie ein PC ACTION-Redakteur regelmäßig Pillen einwerfen. Sonst verliert sie langsam, aber sicher den Verstand. Wenn der Wahnsinn einen bestimmten Punkt überschreitet, beginnt sie, Dinge anders wahrzunehmen, und tritt im Zustand der Halluzination in eine Parallelwelt ein. Die ist schwieriger zu meistern und gefährlicher für Amy, denn sie wird dort von Monstern angegriffen. Aber nur hier kann sie den Tod ihrer Mutter aufklären. Um wieder klar im Kopf zu werden und in die reale Spielwelt zurückzukehren, helfen allerdings keine kalten Duschen, sondern erneut nur die ominösen Pillen. Das Entwicklerteam des ambitionierten Action-Adventures, das eher künstlerisch als actionlastig-brutal angehaucht ist, besteht aus gut einem Dutzend Moddern. Projektleiter Yuan Cui gab sich PC ACTION gegenüber geheimnisvoll, als wir wissen wollten, welche von ihm benannten Größen der Spieleindustrie ihre Finger mit im Spiel haben. Mehr als „Die haben schon an einigen mit Auszeichnungen übersäten Spitzentiteln mitgearbeitet" ließ er sich – ebenso wie einen Erscheinungstermin – nicht entlocken. Mist! Marc Brehme

Info: www.moddb.com/mods/10888/devil-behind-the-canvas



Die Charaktere: Spielfigur Amy, Vater Edward, ein Baum-Monster und Amys Mutter Mary.



Diese Ilustration zeigt das schaurige Anwesen, in dem Amy das grauenvolle Geheimnis aufdeckt.

CRYSIS

Falsche Urzeit



Auf der mysteriösen Insel haben es die Gestrandeten mit Dinosauriern zu tun.

Auf einer unbekannten Insel greifen hungrige Dinos Schiffbrüchige an. Kämpfen Sie um Ihr Überleben!

LOST WORLD RETURNS | August 1998: Ein Forschungsschiff gerät vor den Bahamas in einen Sturm. Die Überlebenden, darunter der Söldner Johann van de Beer und die Paläontologin Saskia Brezhnev, werden in ein Abenteuer gezogen, das ihre kühnsten Erwartungen übersteigt. Auf der unbekannten Insel bekommen sie es mit lebenden Dinosauriern zu tun! Ein Erscheinungstermin für die laut den Entwicklern sehr rätsellastige Shooter-Mod steht noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: http://lostworldreturns.co.uk

An diesem wunderschönen Wasserfall kommt die Karawane im Lauf des Spiels vorbei.



CRYSIS

Trecksarbeit

Beschützen Sie eine Karawane, die durch eine Fantasywelt zieht, vor wilden Bestien und Monstern.

EXODUS | Wer bei Exodus an die Bibel und Moses Reise in das verheißene Land denkt, der liegt bei der *Crysis*-Mod *Exodus* gar nicht so daneben. In der Rolle eines Jägers beschützen Sie einen Wagenzug, der sich auf dem Weg durch eine Fantasywelt befindet. Die Interaktion mit den Mitgliedern der Karawane steht an oberster Stelle, denn wenn Sie es sich mit einem anderen Wächter verscherzen, stehen Sie gegen die Kreaturen der Wildnis schnell alleine da. Fällt einer Ihrer Mitstreiter im Kampf, haben Sie es später schwerer, ans Ziel zu kommen. *Exodus* ist eine Mischung aus Shooter und Rollenspiel und soll zu einem noch nicht bestimmten Zeitpunkt in Episodenform erscheinen. Andreas Bertits

Info: www.exodus-mod.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 1942				
Battlegroup 42	520 MB	www.battlegroup42.de		GUT
BATTLEFIELD 2				
Forgotten Hope 2.1	1,4 GB	www.fhmod.org		SEHR GUT
Nations At War 5.2	1,8 GB	www.nations-at-war.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
Extreme Realism Mod 1.7	603 MB	www.freewebs.com/extremerealismmod		SEHR GUT
First Strike 1.25	1,1 GB	www.fsmod.com		SEHR GUT
C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL				
Expanded Wars RSA Returns	373 MB	http://phantom139.proboards15.com		BEFRIEDIGEND
CRYSIS				
Clan00 King of the Hill Map-Pack #1	120 MB	www.clan00.de	116	SEHR GUT
Clan00 & Crymod Crysis Community Map-Pack #1	192 MB	www.clan00.de	116	SEHR GUT
Der Hafen	30 MB	www.crymod.com	115	SEHR GUT
DOOM 3				
Infernal Confrontation	3,4 MB	http://rapidshare.com/files/110454010/ Infernal_Confrontation.zip.html	115	GUT
GTA: SAN ANDREAS				
Multi Theft Auto Deathmatch	24 MB	www.mtasa.com		SEHR GUT
HALF-LIFE				
Open World	14 MB	http://dg50otherworld.bravehost.com		GUT
Reissues	104 Mb	http://reissues.home.att.net		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Age of Chivalry 1.1	821 MB	www.age-of-chivalry.com		HERAUSRAGEND
Bloodstone: The Journey Home	702 MB	www.bloodstone-thejourneyhome.com	114	SEHR GUT
Eternal Silence 2.3	297 MB	www.eternal-silence.net		HERAUSRAGEND
Jailbreak Source 0.4	181 MB	www.jailbreaksource.com		SEHR GUT
SINS OF A SOLAR EMPIRE				
Solair Flair	4 MB	www.moddb.com/mods/10765/solarflair		SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Battlestar Galactica Colonial Wars 5.0	23 MB	www.unitedmodding.com/bsgcw.htm		SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Die Legenden und Märchen von Ash'kale	69 MB	www.ngine-portal.de	119	GUT
Silorn Manor	0,3 MB	http://princess.elricm.net SilornManor.htm	115	SEHR GUT
UNIVERSE AT WAR				
UAW Expanded Edition	6 MB	www.moddb.com/mods/10712/ universe-at-war-expanded-edition		SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
UT2D	24 MB	www.moddb.com/mods/10882/ut2d	117	SEHR GUT
Snowreal	42 MB	http://snowreal.blogspot.com	113	GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Xloot	2 MB	www.buffed.de	115	SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.



In der Wildnis greifen den Spieler fliegende Schlangen und blutrünstige Wölfe an. Mit zwei Schwertern setzt sich der Recke gegen die Kreaturen zur Wehr.

HALF-LIFE 2

Der Stein der Reisen

PC ACTION SUPER-MOD 8-2008

AUF DVD VIDEO

In eine Fantasywelt teleportiert, kämpft der Held gegen finstere Invasoren, um wieder nach Hause zu kommen.

BLOODSTONE: THE JOURNEY HOME | Dass man nichts anfasst, was irgendwo herumliegt, erklären einem die Eltern schon in jungen Jahren. Der Bauer Khrinz allerdings scheint diesen Rat nicht zu beherzigen. Bei einem Waldspaziergang grapscht der Kerl einen Kristall an, den er in einer Höhle findet. Hätte er mal auf seine Alten gehört und das nicht gemacht, denn die Fummelaktion teleportiert ihn in eine andere Welt. Zu allem Überfluss greifen ihn dort üble Gesellen an und nur ein mysteriöser älterer Herr rettet den armen Protagonisten vor dem virtuellen Ableben und Sie vor einem viel zu frühen Ende des Spielvergnügens.

ERWACHET!

Bloodstone: The Journey Home beginnt, als Khrinz – ja, das ist wirklich ein Name – in einem Zimmer eines Gasthauses erwacht. Sein Retter, der alte Mann namens Agreus, möchte ihn vor den Stadttoren treffen, um zu besprechen, wie Khrinz wieder in seine Heimat zurückkommt und wer seine geheimnisvollen Angreifer waren. Also macht sich der Held auf den Weg. Sie steuern ihn aus einer Verfolgerperspektive ähnlich wie in Piranha Bytes' *Gothic*-Serie. Treffen Sie auf Nichtspieler-Charaktere, so sprechen Sie diese durch Drücken der „E"-Taste an. Die meisten haben nur über die

INTERVIEW „MODS SIND SEHR WICHTIG FÜR DIE SPIELEINDUSTRIE."

Modder Gunnar Struch beantwortete uns gemeinsam mit Kollege Richard Tyrer einige Fragen.



Student Gunnar Struch ist 22 Jahre alt, wohnt derzeit in Manchester und kommt ursprünglich aus Schulzendorf bei Berlin.

PC ACTION Mit *Bloodstone* habt ihr ein waschechtes Rollenspiel mit allem Drum und Dran anhand der *Half Life-2*-Source-Engine erschaffen. Wieso habt ihr euch ausgerechnet für ein Rollenspiel entschieden?

Gunnar Struch: Das hat mehrere Gründe. Zum einen sind wir leicht verrückt und nehmen uns zu fünft mit elf Monaten Zeit ein Projekt vor, das vom Aufwand her gut und gerne ein ganzes Studio für mindestens ein Jahr beschäftigen könnte. Zum anderen gab uns gerade diese Wahl die Möglichkeit, zu zeigen, was wir wirklich können, und uns selbst ans Äußerste zu treiben. So ziemlich alles, was man in *Bloodstone* sieht und hört, ist von uns erschaffen.

Richard Tyrer: Ich liebe einfach Rollenspiele. Als Spieldesigner des Teams wollte ich ein Rollenspiel machen. Alle anderen fanden das gut, sodass die Entscheidung recht früh feststand.

PC ACTION Musstet ihr die Engine stark anpassen, um ein Rollenspiel zu machen? Was war die größte Herausforderung?

Gunnar Struch: Von *Half-Life 2: Episode One* ist in *Bloodstone* nur noch begrenzt etwas übrig geblieben. Wir benutzen lediglich den Kern und haben dann ein Rollenspiel oben draufgesetzt. Ich glaube, die größte Herausforderung war das Dialogsystem. Es enthält neben den Dialogbäumen die Vertonungen, Läden und alle Missionen.

Richard Tyrer: Aufgrund der Natur moderner Rollenspiele gab es viele Systeme, die wir einbauen mussten. Und die Source-Engine hatte keines davon.

PC ACTION Die Mod ist ein Projekt für den „B.Sc(Hons) Computer and Video Games"-Kurs an der University of Salford, England. Was genau sind die Anforderungen des Kurses und habt ihr schon eine Note für die Mod bekommen?

Gunnar Struch: Die Anforderungen für den Kurs sind recht simpel. Man muss es nur schaffen, drinzubleiben. Am Anfang waren wir wahrscheinlich 50 oder 60 Mann, sogar drei Mädels, wenn ich mich recht entsinne. Allerdings waren davon nach knapp zwei Wochen nur noch etwas mehr als die Hälfte übrig. Sie haben wohl bemerkt, dass es in der Spielebranche nicht nur ums Spielen geht. Eine Note haben wir noch nicht bekommen, darauf müssen wir noch ein paar Wochen warten. Aber wir sind recht zuversichtlich.

PC ACTION Was ist das Besondere an der Mod?

Gunnar Struch: Zum einen gibt es sonst fast keine Rollenspiel-Mod-Projekte für die Source-Engine, die dann wirklich umgesetzt werden. Dazu kommen eine liebevoll geschriebene Hintergrundgeschichte, interessante Charaktere, ein etwas anderes Spieldesign. Es gibt beispielweise keine festgelegte Klassen in *Bloodstone*. Der Spieler entscheidet selbst, wie er oder sie seinen oder ihren Charakter spielen möchte. Oder auch unser „World Enhancement System": Wenn der Spieler in der Nähe von Wasser ist, werden seine Wasserzauber stärker, in der Nähe von Feuer dementsprechend die Feuerzauber, unter der

Umgebung und Gerüchte zu berichten, wichtigere Personen geben Ihnen Aufträge oder interessante Informationen, die Sie für den Fortlauf der Handlung benötigen. Richtig gelungen ist die Sprachausgabe. Zwar ist nicht jeder Dialog vertont, sondern nur die wichtigen, die Sprecher jedoch machen einen wirklich guten Eindruck. Des Englischen sollten Sie aber mächtig sein, da die Texte teilweise sehr ausufernd sind – gerade so, als würden Sie mit einer Frau sprechen.

HOCH MIT DIR!

Da es sich bei *Bloodstone* um ein Rollenspiel handelt, päppeln Sie Ihren Helden natürlich auf. Jeder erledigte Gegner und jede abgeschlossene Mission fügt dem Konto von Khrinz Erfahrungspunkte hinzu. Wenn Sie ein bestimmtes Soll erfüllt haben, steigt der Recke eine Stufe auf. Dafür wiederum gibt es Fertigkeitspunkte. Die investieren Sie entweder in die Attribute Stärke, Konstitution und Intelligenz oder in Kampf- beziehungsweise Magiefertigkeiten. Jede Fähigkeit braucht aber Attribute in einer bestimmten Höhe, sodass Sie diese immer auch steigern sollten. In höheren Levels schwingen Sie zwei Waffen gleichzeitig, werfen mit Feuerbällen um sich, frieren Gegner ein, heilen sich oder setzen einen anderen Zauberspruch aus den Gebieten Feuer, Luft, Erde und Wasser ein.

AUF WANDERSCHAFT

Die Missionen führen Sie durch die Stadt Riverside, in gruselige Höhlen, Abwasserkanäle und in die Wildnis. Wie sich das für ein ordentliches Rollenspiel gehört, treffen Sie dort auch auf zahlreiche Feinde. Diesen stellen Sie sich in einem Echtzeitkampf. Per Mausklick kloppen Sie die Monster mit den Waffen zu Brei. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie eine Leiste, in die Sie Zaubersprüche und Spezialangriffe legen. Ein Druck auf die zugehörige Zifferntaste führt diese aus. Ein simples und actionreiches Prinzip. Neue Waffen und Rüstungen finden Sie bei erledigten Gegnern oder Sie kaufen sich das Zeug einfach bei einem Händler.

PROJEKT GEGLÜCKT

Optisch reißt *Bloodstone: The Journey Home* zwar keine Bäume aus, doch die spannenden Missionen, die gut geschriebenen Dialoge und das Charaktersystem machen dieses Manko wett. Das Projekt des Kurses B.Sc(Hons) Computer and Video Games der University of Salford in England, wurde von Gunnar Struch, Richard Tyrer, Adam Sinclair, James Femia und David Walker entwickelt. Es zeigt, dass mit der Source-Engine auch tiefgründige Rollenspiele machbar sind. Und davon wünschen wir uns in Zukunft viel mehr, was uns vielleicht mit den geplanten sieben weiteren Kapitel gewährt wird. Aus Platzgründen finden Sie die Mod nicht auf unserer DVD. Andreas Bertits

Info: www.bloodstone-thejourney-home.com

Bloodstone: The Journey Home

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2: Ep. 1, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	702
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT


Diese garstigen Ratten warten in der Kanalisation auf ihre Abreibung.


»Spielt ein Blasinstrument: musikalischer Wolf.«

In einer finsteren Höhle fallen Wölfe über den Spieler her.

Erde die Erdzauber und über der Erde die Luftzauber. All diese Dinge sind Gründe, *Bloodstone: The Journey Home* zu spielen und selber zu erleben.
Richard Tyrer: Ganz ehrlich: Obwohl es eine Mod ist, kann man es als ein vollwertiges Spiel sehen und die Tatsache, dass die Leute es umsonst bekommen, ist schon etwas Besonderes. Es gibt über 20 Levels, Tausende von Gegenständen, über 50 einzigartige Nichtspieler-Charaktere mit Sprachausgabe und über 40 Missionen. Ganz zu schweigen von den besonderen Systemen, die wir eingebaut haben, wie das Kreaturen-Level-System und das „World-Enhancement-System".

PC ACTION Hättet ihr den Helden nicht weiblich machen können? Immerhin spielt man aus der Verfolgersicht und da wäre es uns viel lieber gewesen, einer hübschen Frau auf den Hintern zu starren!
Gunnar Struch: Du sollst den Frauen ja in die Augen schauen und nicht auf den Hintern!

PC ACTION Wie wichtig sind eurer Meinung nach Mods generell für die Spieleindustrie?
Gunnar Struch: Ich denke, Mods sind sehr wichtig für die Spieleindustrie. Zum einen geben sie Leuten wie uns die Möglichkeit, unter möglichst realistischen Bedingungen relativ zügig Spiele zu erschaffen, in denen wir unser Können unter Beweis stellen. Und zum anderen gibt es eine große Gemeinschaft von Spielern, die ihre Lieblingsspiele noch verbessern oder erweitern wollen. Viele der Ideen, die in der Mod-Community zu finden sind, sind sogar sehr interessante Ideen, die ein Studio so nicht aufgreifen würde, weil es unter Umständen zu riskant wäre. Aber in einer Mod geht es ja nicht wirklich um Geld oder Zeit, sondern darum, seiner Kreativität freien Lauf zu lassen und womöglich ein gutes Spiel zu erschaffen – und darum sollte es doch eigentlich gehen.

PC ACTION In der Geschichte geht es um eine Invasion. Habt ihr euch da die USA und den Irak als Vorbild genommen? Treffen wir etwa auf George Bush als Endgegner?
Gunnar Struch: Das ist ein Zufall.

PC ACTION Warum habt ihr euch für ein Fantasy-Szenario entschieden?
Gunnar Struch: Wir wollten eine klassische Rollenspielwelt und die haben wir mit Darynia erschaffen. Aber immerhin gibt es bei uns mit den Zelorianern auch etwas Fortschritt in der Technik.
Richard Tyrer: Ich, der Spieldesigner im Team, mag westliche Rollenspiele wie die *Baldur's Gate*-Reihe und *Planescape: Torment*. Und als wir uns entschieden hatten, ein Rollenspiel zu machen, wollte ich, dass es traditionell wird.

LIES MICH!

Infernal Confrontation



Doom 3 | Die schicke Einzelspieler-Karte *Infernal Confrontation* stammt von Falko „GodMode3000" Czyrnik und ist sein drittes Werk. Die Karte ist kurz und knackig wie ein Spreewald-Gürkchen und bietet leckere *Doom 3*-Ballerkost. Sie kämpfen sich durch Horden von Gegnern – und dürfen ruhig weinen, wenn Sie den harten Endkampf nicht (ohne Cheats) schaffen. Da uns die Freigabe für die DVD zu spät erreichte, müssen Sie das Ballerschätzchen (3,4 Megabyte) herunterladen. Also nichts wie ran an den Speck! (MB)

Info: http://rapidshare.com/files/110454010/Infernal_Confrontation.zip.html GUT

AUF DVD Der Hafen



Crysis | Unser Leser Christopher Held hat sich mit dem *Crysis*-Editor eine Menge Arbeit gemacht, um Sie mit der Einzelspielerkarte *Der Hafen* zu erfreuen. Als Soldat einer Spezialeinheit werden Sie vor der Küste einer Insel abgesetzt, um wichtige Informationen aus dem nahe gelegenen Hafen zu besorgen. Danach sollen Sie sich ins Hinterland durchschlagen, um mit dem Rest Ihrer Truppe ein Tal zu befreien. Das erleben Sie aber erst, wenn der Modder die Fortsetzungskarte raushaut. (MB)

Info: www.crymod.com SEHR GUT

Snowreal

Unreal Tournament 3 | Seit Ende Mai gehen *UT 3*-Besitzer auf die Skipiste. Nicht im echten Leben, sondern im Spiel. Findige Modder haben für den Mehrspieler-Shooter eine Snowboard-Mod gebastelt. Der PC-Besitzer steigt auf sein Brett und heizt in den Spielmodi Rennen oder Trick-Wettbewerb über die Pisten. Je nachdem, welchen Charakter Sie wählen, stehen fünf Snowboards zur Verfügung. Im Trick-Wettbewerb gilt es, 14 Tricksprünge zu meistern. (MB)

Info: http://snowreal.blogspot.com GUT

AUF DVD XLoot

World of Warcraft | Mit *XLoot* gestalten Sie Ihr Beute-Fenster, wie es Frauen einrichten würden: übersichtlich und hübsch. Das praktische Hilfsprogramm zeigt Ihnen nicht nur mehr als vier Beutestücke (Loot) im Loot-Fenster an, Sie können damit auch die Farben des Fensters an die Qualität der ergatterten Sachen anpassen. *XLoot* lässt sich außerdem mit vielen praktischen Zusatzmodulen wie *XLoot Monitor* oder *XLoot Group* aufpeppen, dank denen Sie die Beute auf Schlachtzügen verwalten können. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

AUF DVD Silorn Manor



TES 4: Oblivion | Machen Sie es sich in *Oblivion* richtig wohnlich! Silorn Manor ist ein schickes Anwesen mit Swimmingpool, Esszimmer, zig Schlafgemächern und, und, und. Ökos backen Brot, Genießer schlürfen teure Weine und Pädagogikstudenten schaffen sich Haustiere wie Hund und Katze an. Einkaufen müssen Sie nicht, denn das Essen kommt – wie von Zauberhand – alle 24 Stunden automatisch auf den Tisch. Guten Appetit! (MB)

Info: http://princess.elricm.net/SilornManor.htm GUT

CRYSIS

Ab auf den Thron!



Auf der Karte KotH_Outpost liefert sich der Spieler ein Gefecht mit dem verschanzten Gegner.

König von Mallorca können Sie mit diesem Map-Pack nicht werden, aber der König des Hügels schon.

KING OF THE HILL MAP-PACK #1 | King of the Hill ist eine spezielle Variante des Spiel-Modus Power Struggle. Es gibt eine kleine Fabrik in der Mitte der Karten, die Sie einnehmen, um fortan automatisch Energie zu sammeln. Bei einem Status von 100 Prozent können Sie die TACGun kaufen und das feindliche Hauptquartier plätten. Alle Karten (KotH_Industrial, KotH_Orangebox, KotH_Outpost, KotH_Desolation, KotH_Terminal) stammen aus der digitalen Feder von Crytecs Community Manager für *Crysis*, Sven c4Te Metzger. Danke, Sven! Marc Brehme

Info: www.clan00.de/documents.php?docid=546

Crysis: Clan00 King of the Hill Map Pack #1	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	120
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

Eine Explosion erschüttert die Karte Training_f für den Modus Power Struggle.



CRYSIS

Hol dir Freikarten!

In diesem Map-Pack finden Sie zehn der besten Mehrspielerkarten für den Edel-Shooter *Crysis*.

CLAN 00 & CRYMOD CRYSIS COMMUNITY MAP PACK #1 | Dieses erste Map-Pack für *Crysis* vom Clan00 - Die Doppelnullen entstand in enger Zusammenarbeit mit dem offiziellen Crytek Modding Forum (www.crymod.com). Von den zehn Karten, die für dieses Paket ausgesucht wurden, sind jeweils fünf im Modus Instant Action beziehungsweise Power Struggle spielbar. Für Instant-Action-Kämpfe stehen die Maps Old Mine und Crossroad von SirRobs, War Forest von kornseb83, Jungle von DOuCheBAgMaN und mp_surf von Marc Wenzel bereit. Die Letztgenannte ist eine Neuauflage der berühmten *Far Cry*-Map Surf und sieht besser aus als das Original. Im Power-Struggle-Modus kloppen Sie sich auf Training_f von Kloppi87, Outpost2 von melcom, Tremor von sebotronik sowie Rock und Inlet von Edolsian. Marc Brehme

Info: www.clan00.de

Crysis: Clan 00 & Crymod Crysis Community Map Pack #1	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	192
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

UNREAL TOURNAMENT 3

Plattgemacht



Der Spieler (rot) feuert im Deathmatch-Modus auf einen Spieler des feindlichen Teams.

Flach sind nicht nur unsere Witze, sondern auch diese Mod, bei der Sie in 2D-Kämpfen gegen Feinde antreten.

UT2D | Es gibt Mod-Ideen, die selbst uns noch überraschen. Können Sie sich vorstellen, *Unreal Tournament 3* als 2D-Mehrspieler-Shooter zu spielen? Konnten wir auch nicht, bis wir es getan haben. Mit der Mod *UT2D* von jbizzler. Zwar toben Sie sich nur auf einer Karte aus, dafür stehen Ihnen vier Spielmodi zur Verfügung: UT2D Deathmatch, UT2D Team Deathmatch, UT2D Capture The Flag und UT2D Duel. Anders als im Hauptspiel bewegen Sie sich in *UT2D* nur nach oben, unten, links und rechts – auf einer 2D-Ebene. Sie hüpfen von Plattform zu Plattform, ohne in den Bildhinter- oder vordergrund zu gelangen. Etwas Einarbeitungszeit ist dazu schon nötig, doch die ist es absolut wert. Das schnelle und fordernde Spielerlebnis bringt Sie flott ins Schwitzen. Sie setzen die aus *Unreal Tournament 3* bekannten Waffen ein. Allerdings fliegen Raketen nun nicht mehr in den Hintergrund und der Hammer ist jetzt wesentlich sinnvoller, da Gegner nicht mehr in alle Richtungen entwischen können und sich so leichter zu virtuellem Mus verarbeiten lassen. Fahrzeuge gibt es dafür allerdings keine, die wären auf der mitgelieferten Karte auch nicht sinnvoll. Doch selbst ohne haben Sie Ihren Spaß. Vielleicht sogar so großen, dass Sie sich daranmachen, neue Karten für diese Mod zu erstellen. Vor allem das Capture-the-Flag-Spielprinzip macht in 2D ungeheuer viel Laune, da auf der recht kleinen Karte die Flagge auch ständig wieder gemopst wird. Los jetzt, stürzen Sie sich in die spannenden 2D-Kämpfe, denn die Optik mag flach sein, aber das Spiel an sich ist alles andere als das! Andreas Bertits

Info: www.moddb.com/mods/10882/ut2d

Unreal Tournament 3: UT2D	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	24
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Im Capture-the-Flag-Modus feuern zwei blaue Spieler auf ein Mitglied des roten Teams.

AHOI, BROWSE!



Außerirdische fallen über den Spieler her und verwunden ihn mit ihren Klauen.

Alien Slayer 3D

Hindern Sie in diesem spannenden 3D-Browserspiel grausige Außerirdische daran, die Menschheit auszulöschen.

Wenn Sie bei der Ankündigung von *Aliens: Colonial Marines* bereits wie ein 90-Jähriger gesabbert haben und es nun kaum erwarten können, die Jagd nach Außeriridischen zu beginnen, dann spielen Sie am besten eine Runde *Alien Slayer 3D* von Qigames und Bubblebox. Darin schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten, der in Raumstationen Außerirdischen den Garaus machen soll. Sie sehen das Geschehen in 3D und bewegen sich in 360 Grad durch die Gänge. Dazu benötigen Sie aber einen einigermaßen guten PC mit zwei Gigabyte RAM. Haben Sie keine solche Maschine, verzichten Sie auf die Texturen, worunter die Atmosphäre aber leidet. Die fiesen 2D-Aliens jagen Sie mit Pistole, Maschinengewehr oder Raketen zur Hölle. Sammeln Sie unterwegs Munition auf, denn wenn Ihnen diese ausgeht, enden Sie als Futter für die Monster. Möchten Sie die Fieslinge meiden, steht es Ihnen frei, zu schleichen. Doch das klappt nicht immer, vor allem wenn die Aliens ein für die Mission wichtiges Ziel bewachen, etwa Eier. Neigt sich die Lebenskraft des Protagonisten dem Ende zu, sammeln Sie Medipacks auf, mit denen Sie sich heilen. Bunte Schlüssel öffnen – man mag es kaum glauben – verschlossene Türen derselben Farbe. Getötete Feinde geben Erfahrungspunkte, mit denen Sie den Helden verbessern. Haben Sie sich erst mal an die etwas schwammige Steuerung gewöhnt, macht *Alien Slayer 3D* richtig Spaß. Die passende Musik sorgt für die nötige Atmosphäre. Probieren Sie es selbst unter www.qigames.com/game.php?id=alienslayer aus. Andreas Bertits

FRAYED KNIGHTS



Die Helden bekommen es mit einigen „Brüchige-Knochen-Skeletten" zu tun.

Fechten Sie taktische Rundenkämpfe mit einer ungewöhnlichen Heldengruppe im Tempel des Gottes der Eiterbeulen, Fieberblasen und Pickel.

Falls Sie ein alter Sack sind, erinnern Sie sich bestimmt an Rollenspiele wie *Might & Magic* oder *Wizardry*. In den 80er- und 90er-Jahren wanderten Spieler mit virtuellen Abenteuergruppen durch finstere Verliese und lieferten sich Rundenkämpfe mit garstigen Monstern. Eine Hommage an diese Zeit stellt das Spiel *Frayed Knights* dar. In der ersten Pilotepisode mit dem Titel *The Temple of Pokmor Xang* dirigieren Sie die aufbrausende Elfenkriegerin Arianna, den eingebildeten Dieb Dirk, den neunmalklugen Druiden Benjamin und die mehr auf ihre Schönheit als auf Abenteuer bedachte Magierin Chloe durch den Tempel des Gottes Pokmor Xang. Hier sollen die vier einige Edelsteine mitgehen lassen. Da es sich bei Pokmor Xang aber um den Gott der Eiterbeulen, Pickel und Fieberblasen handelt, bekommt es die Gruppe unter anderem mit fiesen Eitergolems zu tun, denen sie sich in taktischen Rundenkämpfen stellen. Herausragend ist die Interaktion zwischen den Gruppenmitgliedern. Sie streiten und stiften sich gegenseitig zu dummen Taten an. Daher lebt *Frayed Knights* hauptsächlich vom Humor der Charaktere, reißt aber optisch niemanden vom Hocker. Trotzdem macht der Titel des Independent-Entwicklerstudios Rampant Games Lust auf weitere Abenteuer. Andreas Bertits

Info: www.rampantgames.com/frayedknights

Frayed Knights: The Temple of Pokmor Xang

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 256 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	61,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIEL

Ein Mann, ein Mord

PC ACTION SUPER-GRATISSPIEL 8-2008

Der mysteriöse Mord an einem Schönheitschirurgen ruft Sie in der Rolle eines Privatdetektivs auf den Plan.
DIRTY SPLIT | *Dirty Split* ist ein Fan-Adventure, das von Uwe Sittig im August 2007 ins Leben gerufen wurde. An diesem ambitionierten Projekt, das Sie exklusiv auf unserer DVD finden, werkelten 23 Leute. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des Privatschnüfflers Alan Baxter, der von einer gewissen Mrs. Vanderbuilt angeheuert wird, um ihren Sohn vom Vorwurf des Mordes reinzuwaschen. Der Jungspund hockt im Knast, nachdem er seinem zukünftigen Schwager Christopher Bedford Gewalt androhte, weil dieser die Verlobung mit seiner Schwester löste. Dummerweise wurde der Fast-Bräutigam kurz darauf in den Räumen seiner Schönheitschirurgie-Praxis umgelegt. Die Polizei glaubt nun, dass es der Verdächtige war, und Sie sollen in Mamas Auftrag das Gegenteil beweisen. Das klassische Point&Click-Abenteuer glänzt außer mit frischer und stilvoller Grafik mit logischen Rätseln und hervorragender Sprachausgabe. Kein Wunder, husteten für die deutsche Version doch nur Profisprecher wie Alexander Schottky (u. a. George Stobbart aus *Baphomets Fluch*) und Dirk Meyer (u. a. Fry in *Futurama*) ins Mikrofon. Ihre Untersuchungen führen Sie quer durch die USA nach Los Angeles, ins Zockerparadies Las Vegas und in die Millionen-Metropole New York. Spielen Sie *Dirty Split* und genießen Sie den subtilen und trockenen Humor! Marc Brehme

Info: www.dreamagination.org

Dirty Split

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	2 GHz, 512 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	204
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Auf dem Polizeirevier entlocken Sie Ihrem alten Kollegen Sam (rechts) wichtige Informationen.



Weil der Techniker im Kasino schwer beschäftigt ist, können Sie ungestört Werkzeug klauen.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Legende, die Leiden schafft



Im Kerker von Ash'kale treffen Sie auf schwer gepanzerte Skelette mit magischen Klingen.



Auf Ihrem Höllentrip haben Sie erschreckende Visionen wie hier von diesem Gehängten.

Erforschen Sie dunkle Kerker, kloppen Sie sich mit neuen Gegnertypen und enthüllen Sie eine geheime Legende.

DIE LEGENDEN UND MÄRCHEN VON ASH'KALE | Diese Fan-Erweiterung des Rollenspiels schickt Sie in düstere Verliese, um eine uralte Legende aufzudecken. Der spannende Auftrag stammt aus der Feder des noch eher unbekannten Entwickler-Teams NginE, das aus sechs festen Mitgliedern aus Deutschland, Österreich und der Schweiz besteht. Die Jungs brezelten das Hauptspiel für ihr Plugin um ein neues Tranksystem und rund 50 nagelneue Waffen, Rüstungen und Tränke auf. Logisch, dass Sie in den neuen Gebieten Ihre Waffen auch mit frischen Gegnern bekannt machen. So schützen sich Skelette neuerdings nicht nur mit schweren Rüstungen, sondern wedeln Ihnen auch noch mit scharfen Schwertern vor der Nase herum. Während Sie durch dunkle Verliese latschen und Gekröse verkloppen, rauschen Ihnen mehr als 30 neue Klangeffekte, eine atmosphärische Musikuntermalung und die neuen, komplett vertonten Dialoge durch die Gehörgänge. Leseratten ergötzen sich an Büchern und Gedichten von Fantasy-Autoren, die nicht nur als schmückendes Beiwerk interessant, sondern auch für die Lösung der Aufgabe wichtig sind. Blöd: Die Karte zeigt die aktiven Questziele nicht an. Deshalb müssen Sie Ihre Lauscher schon ganz genau aufsperren und hier und da auch mal etwas lesen, um Ihre Wege durch Ash'kale zu finden. Vielleicht ist das auch der Grund dafür, dass die Modder eine Lösungshilfe im Forum oder per E-Mail-Anfrage anbieten. Die Macher weisen auch vorsorglich darauf hin, dass es in den Katakomben von Ash'kale stockdunkel ist und Sie deshalb genügend eigens entwickelte Ash'kale-Fackeln aus der Burg in Ihre Taschen stopfen sollten. Nach der Installation der Mod (Readme-Datei beachten!) starten Sie *Oblivion* und begeben sich zur blauen Straße, die nach Cheydinhal führt. Kehren Sie in der Taverne „Zum gehängten Drachen" ein und suchen Sie sich dort mal ein interessantes Buch... Marc Brehme

Info: www.ngine-portal.de

TES 4: Oblivion – Die Legenden und Märchen von Ash'kale

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion v1.2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	68,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command & Conquer: Tiberum Wars	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
F.E.A.R.	www.justfear.de
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
GTA-Serie	www.gtamods.de
Half-Life	www.hlportal.de
Max Payne 2	www.mpzone.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

SPIELETIPPS

Starship Troopers

AUF DVD VOLL-VERSION

Da wir den Ego-Shooter auf unserer DVD haben, verwöhnen wir Sie mit einer Reihe Cheats. Es ist allerdings mal wieder an der Zeit, eine **Verknüpfung** mit einem neuen **Startparameter** anzulegen. Das funktioniert folgendermaßen:

Legen Sie eine **Verknüpfung** zum gewünschten Spiel (hier: *Starship Troopers*) auf Ihrem **Desktop** an. Per Klick auf die rechte Maustaste gelangen Sie in ein Menü: Wählen Sie den Punkt **Eigenschaften**. Ergänzen Sie die **Startzeile** mit **–devuser** und speichern Sie. Starten Sie das Spiel über die Verknüpfung. Jetzt können Sie während der Partie mithilfe der ^-**Zirkumflex-Taste** die Konsole öffnen und folgende Cheats eingeben:

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Ammo	Mehr Munition
Evileye	Feinde sterben bei Blickkontakt
Shake on	Wackelige Kamera an
Shake off	Wackelige Kamera aus
Setspeed x	Geschwindigkeit auf x setzen Normal: x=1
Banzai	Kombination aus den Cheats God, Ammo und Evileye. Yeah!
Help	Cheat-Liste zeigen
Rendermode y	Rendermodus festlegen

Für **y** können Sie einsetzen: Standard, Standardandlines, Lines, Lineshidden, Normals, Normalsandlines – lassen Sie sich überraschen.

Dirty Split

AUF DVD VOLL-VERSION

Auch hier einige Tipps von unseren Experten.

- Unter der Statue in Dr. Bedfords Praxis liegt der gesuchte Schlüssel.
- Unter dem Schreibtisch liegt ein wichtiger Notizzettel.
- Um die Unterschrift von Mrs. Vanderbuilt zu erhalten, müssen Sie das Licht im Korridor anschalten.
- Beim zweiten Besuch in der Praxis schnappen Sie sich die Patientenakte von Madame Ferroux und untersuchen sie im Inventar.
- Der Schlüssel für Madame Ferroux' Penthouse befindet sich im Royal Flush Casino direkt hinter dem Portier. Um den Portier abzulenken, brauchen Sie ein Autogramm von Lola.
- Um die Mafiosi auszuschalten, benutzen Sie das Signalhorn, während Sie auf der Luke stehen. Der Lärm löst eine Lawine aus – die die Mafiosi-Brut unter sich begräbt.

Sacred

AUF DVD VOLL-VERSION

Auch hier müssen Sie zunächst eine **Verknüpfung** mit einem neuen **Startparameter** anlegen (siehe *Starship Troopers*-Cheats). Ergänzen Sie die Startzeile mit **/CHEATS=1**. Die Startzeile müsste nun folgendermaßen aussehen: **sacred.exe /CHEATS=1.** Starten Sie das Spiel über die neue Verknüpfung. Während des Spiels können Sie mit der ^-**Zirkumflextaste** die Konsole öffnen und die Codes eintippen.

Cheats	Wirkung
Sys Cheats 963	Cheats aktivieren (bis Version 1.6)
Sys Cheats=1	Cheats aktivieren (ab Version 1.7)
Cheatlord	Unsterblichkeit
Cheat teleport	Teleportieren
Cheat rare	Seltene Objekte herbeizaubern
Sys fps	Bildwiederholungsrate anzeigen Ausschalten: noch mal eingeben
Net ping	Netzverbindung anzeigen (im Mehrspielermodus)
Sys rename x	In x umbenennen (im Mehrspielermodus)
Cheat suicide	Selbstmord
Sys Cheats 369	Cheatmodus deaktivieren (bis Version 1.6)
Sys Cheats=0	Cheats deaktivieren

In der ungepatchten Version lohnt sich ein Abstecher zur Oase **Ahil Tar**. Jedes Mal wenn Sie den einsamen Soldaten anquasseln, erhalten Sie **4.000 Erfahrungspunkte**. Deshalb: Erst den Charakter aufpäppeln und dann patchen.

Trackmania United Forever

Weil in der Redaktion momentan das *TM*-Fieber wütet, hier ein paar Tipps:

Sprünge
Anders als in der Realität ist es in *Trackmania* möglich, die Flugweite während des Sprunges mit Gas und Bremse zu beeinflussen. Das ist besonders in den späteren Strecken DER Schlüssel zum Erfolg.

Wasser
Wenn Sie mit voller Geschwindigkeit auf das kühle Nass treffen, prallen Sie wie ein Gummiball ab und landen mit ein wenig Glück wieder auf der Strecke. In manchen Fällen findet sich sogar eine versteckte Abkürzung.

Kurven
Sie machen alles richtig, solange die Reifen nicht quietschen. Sobald das Gummi tönt, verlieren Sie Geschwindigkeit.

Wiederholungen
Sehen Sie sich die zahlreichen Wiederholungen im Internet an und schauen Sie sich die Ideallinie ab.

Battlestrike: Secret Weapons

Öffnen Sie während des Spiels die Konsole mit der ^-**Zirkumflextaste** und geben Sie die Cheats ein. Danach mit der **Eingabetaste** bestätigen.

Cheat	Wirkung
Cheat.GodMode()	Unverwundbarkeit
Cheat.FullHealth()	Volle Gesundheit
Cheat.AddAmmo()	Volle Munition
Cheat.TuneWeapons	Alle Waffen voll aufrüsten
Cheat.NextMission()	Ab zum nächsten Level
Cheat.GiveClusterGrenade()	Splittergranate
Cheat.GiveGrenade()	Granate

Sega Rally

Da es das rasante Vergnügen nun als Budget-Titel gibt, hier ein paar Tipps.

- Drücken Sie im Hauptmenü nacheinander der folgende Tasten, um eine neue Strecke freizuschalten: **X, Y, Z, Y, X**
- Im Time-Attack-Modus drücken Sie im Auto-Auswahlbildschirm folgende Tasten nacheinander: **Y, C, Eingabe**. Jetzt steht Ihnen die Strecke auch als gespiegelte Version zur Verfügung.
- Drücken Sie nacheinander **X, C und Eingabe**, um den Lancia Stratos freizuschalten.

18 Wheels of Steel: American Long Haul

Klicken Sie sich in den Spieleordner und öffnen Sie die Datei **config.cfg** mit einem Editor. Suchen Sie die folgenden Zeilen:
uset g_console „0"
uset g_developer „0"
Ersetzen Sie die **0** durch eine **1**. Jetzt können Sie während des Spiels die Konsole mit Hilfe der ^-**Zirkumflextaste** öffnen und folgende Codes eintippen:

Cheat	Wirkung
Cheat money	Sie erhalten 500.000 Dollar
Cheat driver	Fahrer wechseln
Cheat rating x	Bewertung auf x setzen (x=0 bis 23)
Edit	Map-Editor öffnen

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

GEFORCE GTX 280/260

Blick in die Karten



Die Vorderseite der Geforce GTX 280 ist komplett vom Kühler bedeckt. Wie laut er ist, klärt unser Test in einer der kommenden Ausgaben.

Mit zwei neuen Top-Grafikkarten will Nvidia leistungsgierige Spieler glücklich machen.

GRAFIKKARTEN | Die Geforce GTX 280 verfügt über 240 Pixel-Shader-Einheiten, 1.024 Megabyte Speicher und arbeitet mit den Taktraten 602/1.296/1.107 Megahertz (Chip/Shader/Speicher). Damit soll sie die Geforce 9800 GTX (128 Shader-Einheiten, 512 Megabyte und 675/1.688/1.100 Megahertz) als Spitzenmodell ablösen. Neben der Speichermenge hat Nvidia die Anbindung von 256 auf 512 Bit verdoppelt. Dafür kostet die Geforce GTX 280 voraussichtlich rund 650 Euro. Für 450 Euro bekommen Sie hingegen die zweite neue Variante Geforce GTX 260. Bei dem günstigeren Modell kommen 192 Shader-Einheiten und 896 Megabyte mit 448-Bit-Anbindung zum Einsatz. Die Taktraten liegen bei 576/1.242/999 Megahertz. Beide Karten sollen noch diesen Monat verfügbar sein. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

VORABTEST: P45-PLATINEN

Steuer-Board voraus!

Wir sind extra nach Taiwan gereist, um die ersten Platinen mit Intels günstigem Chipsatz P45 für Core-2-Prozessoren zu prüfen.

HAUPTPLATINEN | Anders als sein Vorgänger P35 unterstützt der neue Chip PCI-Express 2.0. Dank der doppelten Übertragungsgeschwindigkeit gegenüber PCI-E 1.1 laufen damit manche Spiele schneller. So lag der P45 bei *Call of Duty 4* bis zu zehn Prozent vor dem P35. Dafür brauchen Sie allerdings eine PCI-E-2.0-Grafikkarte (Geforce 8800 GT, 8800 GTS mit 512 Megabyte, Geforce-9-Reihe oder Radeon-38xx-Serie). Zudem eignen sich P45-Platinen besser für Crossfire, da sie beiden Karten acht PCI-E-Bahnen liefern. Höhere Übertaktungsergebnisse als beim P35 erreichten wir jedoch nicht. P45-Platinen sind ab Juni verfügbar und kosten zwischen 80 und 180 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de



Eine der ersten P45-Platinen ist das Asus P5Q Deluxe mit DDR2-Bänken. Andere P45-Modelle unterstützen nur DDR3-Speicher.

GEWINNSPIEL

Mach deine Mausaufgaben!

PC ACTION und Trust verlosen Mäuse und Headsets für Spieler.

Mit variabler Auflösung (bis zu 3.200 Dpi) und sieben einsetzbaren Gewichten passt die Lasermaus zu jedem Spieler. Trust verlost sechs Pakete aus Maus und Headset.

Wie schließen Sie das Headset HS-4200 USB an?
a) Per USB
b) Per BUS
c) Ich fahre lieber mit dem Auto.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.



6x Laser Gamer Mouse Elite

6x HS-4200 USB

LIES MICH!

Geforce 9800 GT: Offenbar kein neues Modell



Grafikkarte | Die kommende Geforce 9800 GT soll ein Schnäppchen für Spieler sein. Allerdings verfügt sie womöglich über die Taktraten 600/1.500/900 Megahertz (Chip/Shader/Speicher) und 512 Megabyte. Damit entspräche sie der Geforce 8800 GT. Offenbar handelt es sich also lediglich um eine Kopie des Vorgängers. 8800-GT-Modelle mit 512 Megabyte gibt es mittlerweile ab 130 Euro. Damit sind die betagten Karten noch immer unsere Preis-Leistungs-Empfehlung. (DM)

Info: www.nvidia.de

Übertakter aus Deutschland erzielt Weltrekord im 3D Mark Vantage



Übertakten | Mit dem Vierkern-Prozessor Core 2 Extreme QX9650, zwei Geforce 9800 GX2 (jeweils zwei Grafikchips) und jeder Menge flüssigem Stickstoff erreichte Übertaktungsprofi Michael „no_name" Schnetzer den Weltrekord im 3D Mark Vantage, dem derzeit wichtigsten Programm für Leistungstests. Den Prozessor übertaktete er auf 5.338 Megahertz, die beiden Grafikkarten liefen mit 900/1.100 Megahertz anstelle von 602/1.000 Megahertz (Chip/Speicher). So erreichte Michael 8.862 Punkte – das weltweit beste Ergebnis. Dank flüssigen Stickstoffs blieb der Prozessor dabei rund minus 100 Grad kalt. (DM)

Info: www.awardfabrik.de

DDR3-Speicher: Preise fallen

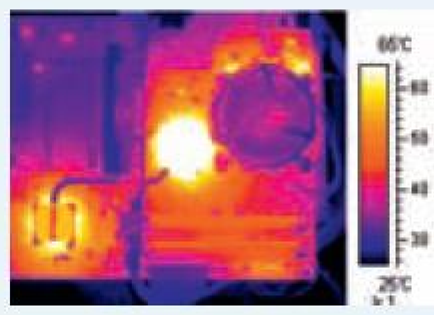
Speicher | Zweimal 1.024 Megabyte DDR3-1600-Speicher bekommen Sie mittlerweile bereits für 110 Euro. Damit kostet das zwei-Gigabyte-Pärchen nur noch halb so viel wie vor vier Monaten.



Bei anderen DDR3-Modulen ist der Preisnachlass sogar noch größer. DDR3-Speicher unterstützen beispielsweise manche Platinen mit den Chipsätzen P35, P45, X38, X48, Nforce 790i SLI oder Nforce 790i Ultra SLI. Vergleichbarer DDR2-Speicher ist trotzdem noch wesentlich günstiger. So zahlen Sie für ein DDR2-1066-Pärchen mit zweimal 1.024 Megabyte nur 55 Euro. (DM)

Info: www.geizhals.at/de

Temperatur bei Platinen geprüft



Hauptplatinen | Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben mit einer Wärmebildkamera die Hitzeentwicklung bei mehreren aktuellen Platinen geprüft. Tatsächlich sind bei manchen Modellen bereits die Kühler auf den Chips mehr als 80 Grad warm. Auch andere Bauteile wie Spannungswandler erreichen rund 60 Grad. Bei manchen Top-Platinen wie dem Asus Rampage Formula oder Gigabytes X48-DQ6 sind die Temperaturen dank besserer Kühlung hingegen insgesamt deutlich niedriger. (DM)

Info: www.pcgameshardware.de



Kommt es beim Online-Spielen trotz schnellen Internetanschlusses zu nervigen Rucklern, hilft ein DSL-Tuning.

DSL-GESCHWINDIGKEIT OPTIMIEREN

Mach die Leitung frei!

Trotz getuntem PC stören bei Online-Spielen noch nervige Lags? Wir verraten, wie Sie aus Ihrem DSL-Anschluss das Letzte herausholen.

Gerade bei Ego-Shootern kommt es in Online-Gefechten darauf an, innerhalb von Sekundenbruchteilen auf eine neue Spielsituation zu reagieren. Schauen – drehen – zielen – schießen, dieser Ablauf ist bei den meisten Spielern Routine. Ärgerlich nur, wenn der Internetzugang mit den eigenen Blitzreaktionen nicht mithalten kann. Auch in Zeiten, in denen DSL so selbstverständlich ist wie fließend Warmwasser, können wechselnde Pingzeiten oder eine zu geringe Bandbreite das Spielerlebnis erheblich trüben. Wir verraten Ihnen, wie Sie Lags aus dem Weg gehen und Ihre DSL-Verbindung optimal nutzen.

SCHLAGENDE VERBINDUNG

Die Faustregel lautet: Beantragen Sie bei Ihrem Internetdienstanbieter (Provider) so viel Bandbreite, wie in Ihrem Anschlussgebiet verfügbar ist, denn für ungetrübten Online-Spielgenuss ist die richtige Basis entscheidend. Mit einem 50-PS-Kleinwagen lässt sich schließlich auch kein Grand Prix gewinnen. Daher haben wir für Sie in der Tabelle auf der nächsten Seite die Formel-1-Boliden unter den Internetverbindungen zusammengestellt. Da mittlerweile die Aufpreise von den schmalbrüstigeren DSL-Verbindungen mit zwei oder sechs Megabit pro Sekunde Übertragungsrate zu den Topmodellen relativ gering sind, lohnen sich DSL-16.000-Verbindungen in jedem Fall. Für die meisten heutigen Online-Spiele genügt ein kleinerer Anschluss; um in Zukunft auf der sicheren Seite zu sein, wählen Sie aber die größte angebotene Bandbreite. Ständige Updates und Patches sowie Mods und neue Karten, die das Spiel aufwerten, können die DSL-Leitung zum Glühen bringen.

ROUTER KONFIGURIEREN

In den Basiseinstellungen vieler DSL-Router sind einige Ports (Adresskomponenten, die in Netzwerkprotokollen eingesetzt werden, um Datensegmente den richtigen Diensten zuzuordnen) geschlossen, die Sie allerdings zum Online-Spielen benötigen. Nur wenn diese Ports geöffnet sind, kann der Rechner eine Verbindung zu den gewünschten Anwendungen herstellen. Manche Provider sperren diese Ports auch absichtlich, um Filesharing (gemeinsamer Datenzugriff) zu unterbinden. Die Portfreigabe versteckt sich im Konfigurationsmenü des Routers, ist aber je nach Hersteller unterschiedlich bezeichnet. Hier hilft ein Blick in das Handbuch weiter. Das eigentliche Prozedere ist weitaus einfacher, als den richtigen Menüpunkt zu finden. Sie müssen nur die gewünschten Ports für die Protokolle TCP und UDP eintragen. Valves *Counter-Strike: Source* nutzt beispielsweise die TCP-Ports 27020 bis 27039. Um herauszufinden, welchen Port Ihr Lieblingsspiel benötigt, empfehlen wir einen Blick auf die Website www.portforward.com. Hier sehen Sie unter „Guides" eine Liste aller bekannten Ports ein. Zudem finden Sie für viele Router-Modelle spezifische Port-Listen zu aktuellen und klassischen Spielen.

DIÄT FÜR DAS SYSTEM

Sie haben DSL-16.000? Sie haben den Router korrekt konfiguriert? Aber trotzdem ruckelt das Online-Spiel ohne Unterlass? Die schnellste Internetverbindung nützt nichts, wenn sie von Programmen im Hintergrund ausgebremst wird. Alle Anwendungen, die man während eines Internetspiels nicht nutzen kann, können Sie getrost abschalten. Kommt im Schlachtengetümmel eine ICQ-Nachricht oder gar ein Anruf über Skype, ist ein Lag unvermeidlich. Auch eine Software-Firewall im

DAMIT DAS KLAR IST!

PING
Zeit, die zwischen einer Anfrage an einen Datenanbieter (Host) und dessen Antwort vergeht – gemessen in Millisekunden

LAG
Verzögerung des Datenflusses zwischen Client und Server. Die daraus resultierenden Ruckler können den Spielablauf erheblich behindern.

DSL-16.000-Tarife im Überblick

Anbieter	Freenet	United Internet	Hansenet	Arcor	T-Home	QSC
Website	www.freenet.de	www.1und1.de	www.alice-dsl.de	www.arcor.de	www.t-home.de	www.qsc.de
Produktname	DSL Flat 16000	1&1 DSL 16000	Alice Light	DSL 16000	Call & Surf Comfort+	Q-DSL home 16000
Geschwindigkeit	16.000 kBit/s	16.000 kBit/s	16.000 kBit/s	16.000 kBit/s	16.000 kBit/s	16.000 kBit/s
Monatspreis	27,95 Euro	29,99 Euro	24,90 Euro	29,95 Euro	49,95 Euro	35 Euro
Vertragslaufzeit	24 Monate	24 Monate	Keine	24 Monate	24 Monate	Variabel 12 bis 36 Monate
Einmalige Kosten	29,80 Euro	39,59 Euro	39,80 Euro	9,95 Euro	36,98 Euro	59 Euro
Telefonanschluss erford.	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Telefonflatrate	Optional (€ 7,00 Aufpreis)	Optional (€ 5,00 Aufpreis)	Optional (€ 5,00 Aufpreis)	Optional (€ 5,00 Aufpreis)	Inklusive (nicht abwählbar)	Inklusive (nicht abwählbar)
Mitgelieferte Hardware	Fritzbox Fon WLAN 7170	Surf & Phone Box WLAN	Alice DSL WLAN Router	Arcor DSL WLAN Modem	Speedport W 502V	Fritzbox Fon WLAN 7170
Service-Telefonnummer	0180 3030700*	0900 1000415**	0800 4110411 (kostenlos)	0800 1070220 (kostenlos)	0800 3355222 (kostenlos)	0180 1737543***

* 9 Cent/Minute Festnetz ** 0-24 Cent/Minute *** 3,9 Cent/Minute Festnetz

Hintergrund mag zu schlechten Pingzeiten führen. Nutzen Sie einen DSL-Router, können Sie die Software-Lösung durchaus abschalten, da die meisten Router eine Hardware-Firewall besitzen. Auf einen Virenscanner sollten Sie zwar nicht verzichten, falls Sie jedoch ein ressourcenfressendes Antiviren-Programm im Einsatz haben, tauschen Sie dieses gegen ein schlankeres aus. So bietet beispielsweise der mit der Note 1,60 getestete Bitdefender Antivirus 2008 einen speziellen Spielemodus, der die Ressourcen merklich schont und Ladezeiten um über 50 Prozent verkürzen kann.

PIMP MY PING MIT FASTPATH

Durch die Fastpath-Technik lassen sich die Latenzen Ihres DSL-Anschlusses oft deutlich reduzieren und somit der Ping nahezu halbieren. Zeiten zwischen 20 und 40 Millisekunden sind mit aktiviertem Fastpath realistisch. Doch was macht der Ping-Tuner eigentlich? Um die Reaktionszeiten zu verkürzen, schaltet Fastpath das sogenannte Interleaving ab, ein Hilfsmittel zur Fehlerkorrektur. Ohne diese Technik sinkt der Ping zwar deutlich, richtig zum Zug kommt Fastpath allerdings nur bei DSL-Verbindungen mit geringer Übertragungsrate. Für eine Zwei-MBit-Verbindung kann Fastpath einen Leistungsschub bewirken wie ein Turbolader für den zuvor angesprochenen 50-PS-Kleinwagen. Für einen 16-MBit-Boliden hat Fastpath hingegen nur noch einen geringen Effekt. Doch da die Zusatzkosten relativ überschaubar sind, lohnt sich das Upgrade allemal. Bei vielen Anbietern erhöht sich der monatliche Grundpreis nur um einen Euro, andere haben Fastpath bereits serienmäßig mit an Bord. Eine besonders für Online-Spieler interessante Alternative zu klassischen ADSL-Produkten bietet QSC. Die Tarife QDSLhome 1536 und 2560 basieren auf der G.SHDSL-Technik und sollen daher einen Ping von bis zu 15 Millisekunden ermöglichen. Zudem können Sie einmal pro Tag je nach Bedarf die zur Verfügung stehende Bandbreite in drei Größenverhältnissen auf Down- und Upload verteilen.

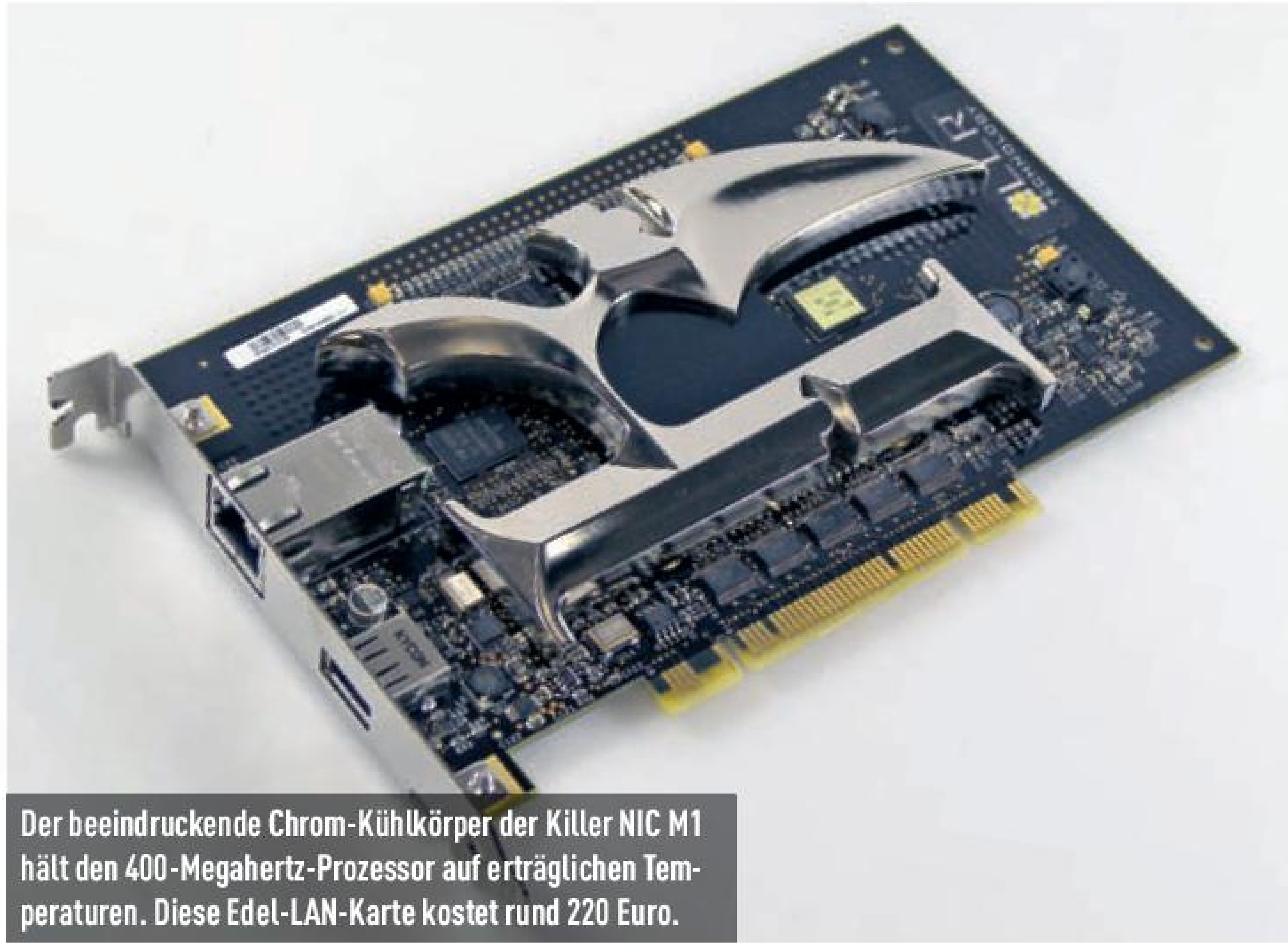
LEISTUNG OPTIMIEREN

Cfos Speed (www.cfos.de) ist ein alternativer DSL-Treiber, mit dem Sie den Ping reduzieren. Cfos bringt allerdings nur dann etwas, wenn Sie neben dem Spiel einen Download laufen haben. Der Treiber optimiert den Datenverkehr und kann somit besser mit den ankommenden und abgehenden Datenpaketen umgehen. Dies erhöht die Downloadrate und senkt gleichzeitig den Ping im Vergleich zu den Windows-Standardtreibern. Im Test hat sich gezeigt, dass mit Cfos Speed die Download-Rate bei voll ausgelastetem Upload (512 Kilobit pro Sekunde) über 75 Prozent höher liegt als mit Windows-Treibern. Auch die Pingwerte und somit die Spielbarkeit von Online-Spielen blieb bei Cfos konstant unter 50 Millisekunden. Mit dem Windows-Treiber steigt der Ping bei voller Auslastung der Bandbreite auf über 90 Millisekunden.

FAZIT: DSL FÜR SPIELER

Wer online spielen möchte, für den ist eine schnelle DSL-Verbindung Pflicht. Wem das noch nicht genug ist, der kann zusätzlich mit gezieltem Feintuning die ultimative Leistung und die allerletzte Millisekunde in Sachen Pingzeiten aus seinem Internetanschluss herausholen. Alexander Bernt

Bigfoot Networks Killer NIC



Der beeindruckende Chrom-Kühlkörper der Killer NIC M1 hält den 400-Megahertz-Prozessor auf erträglichen Temperaturen. Diese Edel-LAN-Karte kostet rund 220 Euro.

Sollten Ihnen die bisher vorgestellten Tricks nicht ausreichen, der Hersteller Bigfoot Networks bietet eine weitere Möglichkeit, Ihre Netzwerk-Latenzen zu optimieren. Oder besser gesagt zwei: Die Edel-Netzwerkkarte Killer NIC gibt es in zwei Varianten.

KILLER NIC M1

Das Topmodell Killer NIC M1 wird momentan mit rund 220 Euro gehandelt. Für eine Netzwerkkarte ist dies eine ganze Menge Kohle. Doch die M1 ist mehr als nur eine einfache LAN-Karte. Ein Freescale-Prozessor mit 400 Megahertz Taktfrequenz übernimmt nahezu alle Netzwerk-Rechenarbeiten, die sonst der Hauptprozessor zu erledigen hätte, und entlastet diesen somit erheblich. Dadurch widmet der Prozessor seine ungeteilte Aufmerksamkeit dem Spiel und erreicht höhere Bildwiederholraten. In unseren Praxistests hat sich gezeigt, dass beispielsweise in *World of Warcraft* vor allem die minimale Bildwiederholrate (Minimum Fps) von der Luxus-Netzwerkkarte profitiert. Dem Coprozessor stehen 64 Megabyte eigener Speicher zur Seite, somit greift die Karte nicht auf den Hauptspeicher zurück. All dies mündet auch in weitaus geringeren Latenzen. *World of Warcraft* belohnt die M1 mit einem um 50 Millisekunden reduzierten Ping. Eine entsprechend schnelle Internetanbindung ist natürlich auch für die 220-Euro-Karte Voraussetzung, denn sogar die beste Netzwerkkarte kann aus einer ISDN- keine DSL-16.000-Verbindung machen.

KILLER NIC K1

Die kleine Schwester Killer NIC K1 verzichtet auf den eindrucksvollen Chrom-Kühlkörper der M1. Der ist auch nicht zwingend nötig, denn der Freescale-Prozessor taktet statt mit 400 nur mit 333 Megahertz. Dies hat zur Folge, dass sowohl die Pingzeiten als auch die Framewerte etwas schlechter sind. Dafür ist dieses Modell bereits ab rund 150 Euro erhältlich.



Die Killer NIC K1 ist 70 Euro günstiger als die M1, bietet aber weniger Leistung.



Bei reduzierten Details laufen aktuelle Spiele auch mit günstiger Hardware. Wir prüften, welche Komponenten sich eignen.

MIT PREISGÜNSTIGER HARDWARE SPIELEN

Flüssig bleiben

Neue Spiele protzen oft mit imposanter Optik. Doch wie gut lassen sich aktuelle Titel mit schwächerer Hardware spielen?

Wir haben den Test mit preisgünstigen Komponenten gemacht. Denn: „Auf die inneren Werte kommt es an", heißt es. Das gilt auch für Spiele: Verbirgt sich hinter der Optik kein ansprechender Spielablauf, ist der Spaß schnell vorbei. Machen aktuelle Spiele auch mit reduzierten Details Spaß? Reichen billige Grafikkarten beziehungsweise Onboard-Grafikchips und preiswerte Prozessoren fürs Abenteuer zwischendurch?

TESTBEDINGUNGEN

Alle in diesem Artikel abgebildeten Benchmarkwerte entstanden mit minimalen oder mittleren Details. Das Testsystem könnte direkt einem Wohnzimmer-Rechner (HTPC) entsprungen sein: Zum Einsatz kamen die Platine Gigabyte MA78GM-S2H mit integrierter 780G-Grafikeinheit und ein genügsamer Athlon 64 X2 4450e. Der zuletzt Genannte ist so schnell wie ein X2 4400+. Dieses System testeten wir auch mit einigen Billig-Grafikkarten. Zur Veranschaulichung des Spielflusses geben wir neben den durchschnittlichen und den minimalen Bildern pro Sekunde die Tendenzen an. Die Ampeltabelle rechts oben verrät durch Signalfarben, was Sie mit einer schwachen Grafikkarte erwartet. Rot bedeutet „unspielbar", also nicht einmal 15 Bilder pro Sekunde (FPS). Gelb gefärbte Kästen signalisieren Spielbarkeit für Hartgesottene. Leuchtet es grün, reicht die Leistung für ruckelfreien Spielspaß.

... UND ERGEBNISSE

Die gute Nachricht zuerst: Fast alle getesteten Spiele laufen auch mit den Einsteigerkarten in ausreichender Geschwindigkeit. *Crysis* bewältigten nur die schnellsten unserer Probanden ausreichend flüssig; die Klassiker *CS: Source* und *World of Warcraft* laufen hingegen selbst mit vollen Details ohne Ruckler. Alle anderen Spiele erfordern einige Kompromisse bei der Darstellungsqualität. Je nachdem, wie leidensfähig Sie sind, sollten Sie die Details anpassen. Der Prozessor mit 2,3 Gigahertz limitiert in keinem Fall spürbar, stets führt eine niedrigere Auflösung zu mehr Bildern pro Sekunde. Erwähnenswert ist auch die Vorstellung der Grafikkarte Chrome 430 GT. Während die S3-Treiber in der Vergangenheit mit Kompatibilitätsproblemen kämpften, ist davon bei der neuen Karte nichts zu sehen. Auch die Leistung ist der namhaften Konkurrenz ebenbürtig. Wenn Sie Abwechslung in Form einer Grafikkarte abseits des „Massenmarkts" suchen, ist die Chrome eine Alternative.

DIE GÜNSTIGSTE LÖSUNG: ONBOARD-GRAFIK

Selbst aktuelle Top-Titel wie *Call of Duty 4* können Sie in mittlerer Detailstufe mit Onboard-Grafik spielen – AMDs integrierte Grafikeinheit Radeon HD 3200 und die Alternative Geforce 8200 von Nvidia haben erfreulich viel Leistung. Die Nvidia-Lösung kommt bei allen Hauptplati-



DAMIT DAS KLAR IST!

TDP
„Thermal Design Power"; Herstellerangabe der maximalen Verlustleistung eines Prozessors – also dem Stromverbrauch und damit auch der Hitzeentwicklung.

ROP
„Raster Operator"; Einheit des Grafikchips, die unter anderem für Kantenglättung im Multi-Sampling-Modus zuständig ist.

Spielbarkeitsübersicht

	780G (Onboard)	GF 8200 (Onboard)	Radeon HD 3450	Chrome 430 GT
Anno 1701	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details
Assassin's Creed	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details
C&C 3: Kanes Rache	niedrige Details	niedrige Details	mittlere Details	mittlere Details
Call of Duty 4	mittlere Details	mittlere Details	mittlere Details	mittlere Details
Counter-Strike: Source	alle Details	alle Details	alle Details	alle Details
Crysis	zu langsam	zu langsam	niedrige Details	niedrige Details
Gothic 3	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details
TES 4: Oblivion	mittlere Details	niedrige Details	mittlere Details	niedrige Details
Unreal Tournament 3	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details	niedrige Details
World of Warcraft	alle Details	alle Details	alle Details	alle Details

■ alle Details ■ mittlere Details ■ niedrige Details ■ zu langsam

System: 1.024x768, Athlon 64 X2 4450e, Windows XP SP2 x86

Nur *Crysis* ist mit den Onboard-Grafikchips nicht spielbar. Die übrigen Spiele laufen hingegen mit niedrigen oder mittleren Details. Die beiden Grafikkarten sind grundsätzlich schneller.

Leistung: C&C 3: Kanes Rache

- Mit niedrigen Details liefern alle Grafikchips ein spielbares Ergebnis.
- Mittlere Details überfordern die Onboard-Grafik-Varianten.
- Die Radeon HD 3450 bewältigt auch hohe Details spielbar.

Flüssig spielbar (Fps > 25) | Bedingt spielbar (Fps: 15-25) | Unspielbar (Fps < 15)

1.024x768, Mittlere Details

Spielbarkeit in Prozent	Flüssig spielbar	Bedingt spielbar	Unspielbar	Minimum	Durchschnitt	Preis
Radeon HD 3450	100%	0%	0%	26 Fps +63%	30 Fps +67%	75,-
Chrome 430 GT	90%	10%	0%	21 Fps +31%	28 Fps +56%	80,-
780G	0%	100%	0%	20 Fps +25%	23 Fps +28%	50,-
BASIS Geforce 8200	0%	100%	0%	16 Fps Basis	18 Fps Basis	50,-

1.024x768, Niedrige Details

Spielbarkeit in Prozent	Flüssig spielbar	Bedingt spielbar	Unspielbar	Minimum	Durchschnitt	Preis
Radeon HD 3450	100%	0%	0%	29 Fps +0%	30 Fps +0%	75,-
Chrome 430 GT	100%	0%	0%	29 Fps +0%	30 Fps +0%	80,-
BASIS Geforce 8200	100%	0%	0%	29 Fps +0%	30 Fps +0%	50,-
780G	100%	0%	0%	29 Fps Basis	30 Fps Basis	50,-

System: Athlon 64 X2 4400+ (2,3 Gigahertz), 2.048 Megabyte DDR2-800-Speicher, Win XP, Treiber: 8.4 (AMD), 174.74 (Nvidia)

Leistung: Call of Duty 4

- Erklärung anhand der HD 3450: 35 Prozent der Zeit war die Szene flüssig spielbar (grün), 65 Prozent bewegte sich die Bildrate zwischen 20 und 35 Bildern pro Sekunde. Unspielbar wurde es nie (0%).

Flüssig spielbar (Fps > 35) | Bedingt spielbar (Fps: 20-35) | Unspielbar (Fps < 20)

1.024x768, Mittlere Details

Spielbarkeit in Prozent	Flüssig spielbar	Bedingt spielbar	Unspielbar	Minimum	Durchschnitt	Preis
Radeon HD 3450	35%	65%	0%	22 Fps +69%	35 Fps +40%	75,-
Chrome 430 GT	33%	62%	5%	19 Fps +46%	37 Fps +48%	80,-
BASIS Geforce 8200	23%	27%	50%	13 Fps Basis	25 Fps Basis	50,-
780G	7%	70%	23%	16 Fps +23%	24 Fps +4%	50,-

1.024x768, Niedrige Details

Spielbarkeit in Prozent	Flüssig spielbar	Bedingt spielbar	Unspielbar	Minimum	Durchschnitt	Preis
Radeon HD 3450	80%	20%	0%	32 Fps +129%	38 Fps +46%	75,-
Chrome 430 GT	53%	45%	2%	20 Fps +43%	42 Fps +62%	80,-
780G	27%	57%	17%	16 Fps +14%	29 Fps +12%	50,-
BASIS Geforce 8200	25%	42%	33%	14 Fps Basis	26 Fps Basis	50,-

System: Athlon 64 X2 4400+ (2,3 Gigahertz), 2.048 Megabyte DDR2-800-Speicher, WinXP, Treiber: 8.4 (AMD), 174.74 (Nvidia)

CoD 4, niedrige Details

- Wir geben jeweils den Preis für Platine und Grafikkarte zusammen an.
- Die Radeon HD 3650 ist relativ schnell – aber auch teuer.
- Übertaktet ist der 780G neun Prozent schneller.

1.024x768, keine Kantenglättung oder AF | Minimum-Fps

„Der Sumpf"-Spielstand

BESSER ▶ Fps	Fps	Preis
Radeon HD 3650	87 (+295%)	100,-
Radeon HD 3450	43 (+95%)	90,-
Geforce 8500 GT	42 (+91%)	80,-
Chrome 430 GT	40 (+82%)	75,-
Geforce 8400 GS	36 (+64%)	75,-
780G (Onboard, 900 MHz)	25 (+14%)	50,-
780G (Onboard, 500 MHz)	23 (+5%)	50,-
Geforce 8200 (Onboard)	22 (Basis)	50,-

(Skala: BED. ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30 Fps)

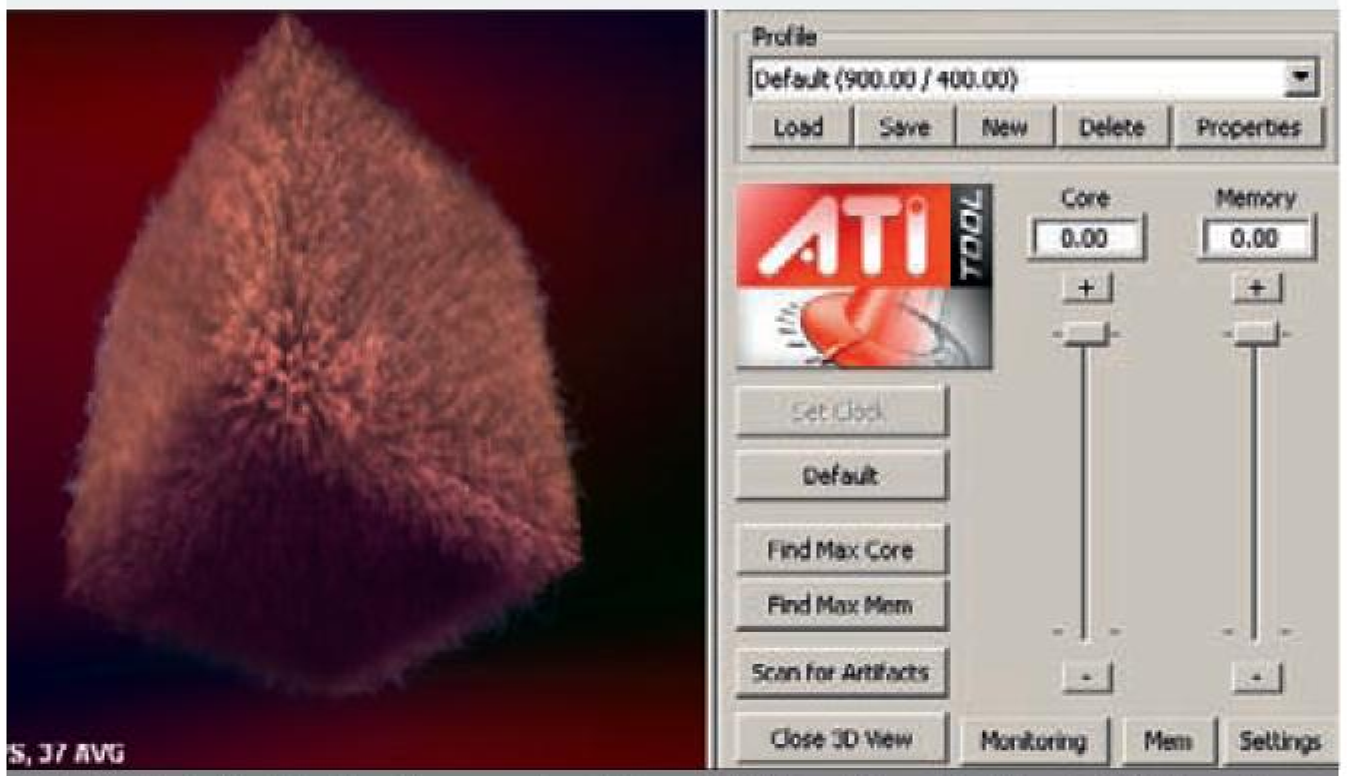
System: Athlon 64 X2 4400+ (2,3 Gigahertz), 2.048 Megabyte DDR2-800-Speicher, WinXP, Treiber: 8.4 (AMD), 174.74 (Nvidia)

nen mit Nforce 780a SLI, 750a SLI und Geforce 8200 zum Einsatz, die Onboard-Variante von AMD hingegen nur bei Platinen mit 780G-Chipsatz. Mit 40 Shader-Einheiten, vier ROPs und 500 Megahertz Takt entspricht sie etwa einer Radeon HD 2400 Pro. Die zuletzt Genannte verfügt jedoch über eigenen Videospeicher. Die Onboard-Grafik von AMD war im Test stets schneller. Deutlich wurde der Unterschied aber nur bei *Oblivion*: Hier reichte es mit dem 780G-Chip für spielbare 15 bis 18 Bilder pro Sekunde bei mittlerer Detailstufe. Die Geforce 8200 war hingegen nur für niedrige Details schnell genug. Bei den übrigen Titeln lag Nvidias Onboard-Grafik 0 bis 20 Prozent zurück. Bei *CoD 4* sollten Sie bei beiden Chips die Optionen „Leuchten" und „Specular Map" abschalten. Für sämtliche Texturen wählen Sie hingegen den Wert „Hoch" – sonst sieht das Spiel deutlich schlechter aus und läuft kaum schneller. Die Einstellungen „Modelldetail" und „Wasserdetail" setzen Sie auf den Standardwert „Normal". „Ragdoll" und „Tiefenschärfe" können Sie problemlos aktivieren, für die übrigen Werte wählen Sie den jeweiligen Minimalwert. Selbst aufwendige Gefechte liefen dann in unserem Test mit 21 Fps (780G). Bei den übrigen Spielen wählen Sie jeweils die Voreinstellung „Niedrig" (*C&C 3: Kanes Rache*) oder setzen alle Einstellungen manuell auf den niedrigsten Wert (*Assassin's Creed*). Allein *Crysis* lief selbst mit niedrigsten Details und reduzierter Auflösung (800x600) nicht flüssig. Mit älteren Onboard-Grafik-Chips wie AMDs 690G, den Nvidia-Modellen Geforce 7150 und 7050 sowie G965, G33 und G35 von Intel können Sie anspruchsvolle aktuelle Titel hingegen grundsätzlich nicht spielen. In den kommenden Monaten folgen neue Onboard-Varianten von Nvidia und AMD: 790GX und Geforce 8300 sollen über höhere Taktraten verfügen. Sonst gibt es voraussichtlich keine Änderungen gegenüber den Grafikeinheiten von Geforce 8200 und 780G.

UNSERE EMPFEHLUNGEN

Die meisten Spiele bieten vorgefertigte Detailprofile in den Grafikoptionen. „Niedrig" hat in der Regel Minimaloptik zur Folge, die jeweils höheren Stufen aktivieren mehr Details. Unter „(Sehr) hoch" verstehen viele Titel allerdings auch die Aktivierung von Kantenglättung (FSAA) und anisotroper Filterung (AF), etwa *C&C 3*. Billige Grafikkarten sind damit oft überfordert. Besser ist, die Optionen selbst einzustellen. *Crysis* lässt sich beispielsweise hervorragend skalieren: Auf Hochleistungs-Hardware ist die Grafik so schön wie langsam, doch selbst fünf Jahre alte Rechner stellen das Spiel mit einem Detailkompromiss dar. Wenn

Onboard-Grafik übertakten



Sobald wir die Northbridge-Spannung im BIOS um 0,3 Volt erhöhen, läuft der 780G-Onboard-Grafikchip mit 900 statt 500 Megahertz. Der Speicher taktet mit 400 Megahertz (DDR2-800).

Sie die Schatten und Shader auf „Mittel" stellen, entlastet das schwache Grafikkarten, die Optik leidet jedoch nicht empfindlich. Von FSAA und AF raten wir bei allen aufgeführten Grafikkarten ab. Gerade FSAA senkt die Geschwindigkeit deutlich, denn günstige Karten setzen meist auf eine 64-Bit-Speicheranbindung und langsamen DDR2-Speicher. Noch schlimmer ist es bei Onboard-Grafik, denn hier wird der langsame Hauptspeicher genutzt. AF ist in diesem Falle oft sinnvoll, mehr als 4x sollten Sie den günstigen Grafiklösungen aber nicht zumuten.

HOLZHAMMER: ÜBERTAKTEN

Reicht Ihnen die Leistung nicht, sollten Sie Ihre Grafikeinheit übertakten. Dazu benötigen Sie den Rivatuner oder das Ati Tool. Im 780G schlummert enormes Taktpotenzial: Mit 0,3 Volt mehr Northbridge-Spannung lässt sich der Chip um 80 Prozent übertakten (900 anstatt 500 Megahertz). Das lohnt sich beispielsweise bei *Call of Duty 4* – hier bringt die Übertaktung neun Prozent mehr. Beim Übertakten von Grafikkarten ohne Lüfter (Passivkühlung) limitert die Kühlung das Übertaktungspotenzial – gerade im Sommer. Raffael Vötter, Daniel Möllendorf

Call of Duty 4



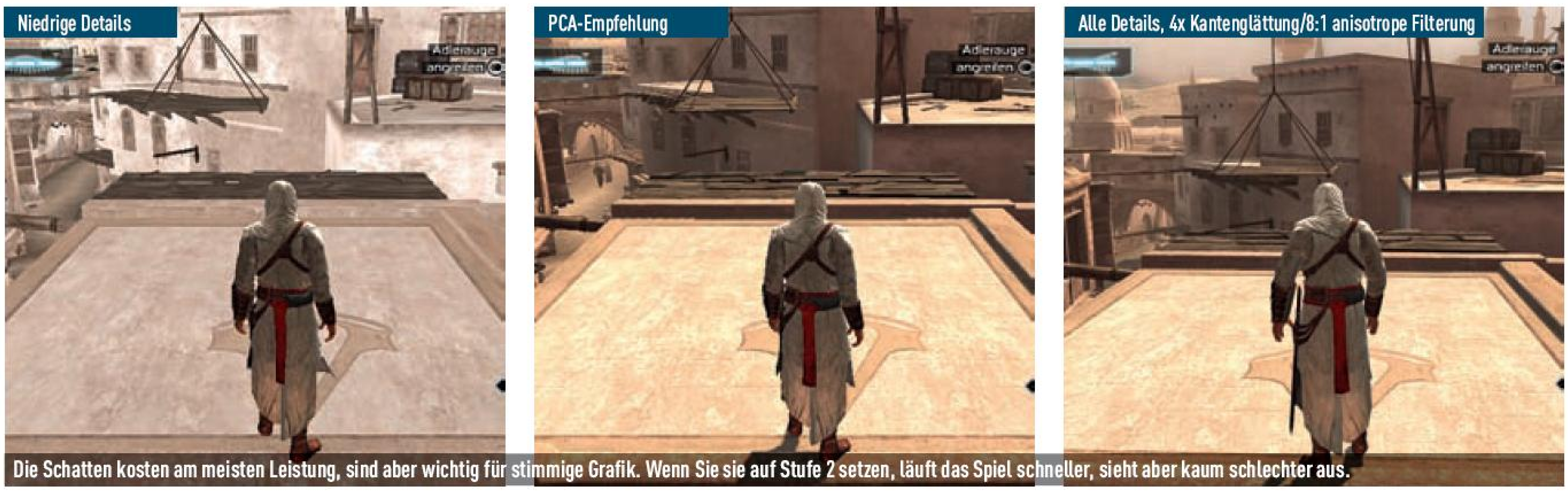
Mit den von uns empfohlenen Einstellungen (siehe Fließtext) sieht *Call of Duty 4* deutlich besser aus und läuft kaum langsamer.

Crysis



Wenn Sie die Shader- und Schattenqualität auf „Mittel" oder „Niedrig" reduzieren, steigt die Bildrate sehr deutlich; viele der anderen Optionen kosten kaum Leistung.

Assassin's Creed



Die Schatten kosten am meisten Leistung, sind aber wichtig für stimmige Grafik. Wenn Sie sie auf Stufe 2 setzen, läuft das Spiel schneller, sieht aber kaum schlechter aus.

Leistung: Billige Prozessoren

- Call of Duty 4 läuft auf jedem getesteten Prozessor flüssig.
- Anno 1701 stellt höhere Anforderungen als Call of Duty 4.
- Der Pentium Dual-Core E1200 reicht für Anno 1701 nicht aus.

Legende: Blau = CoD4/Anno: Fps > 35/25; Gelb = CoD4/Anno: Fps 20-35/15-25; Rot = CoD4/Anno: Fps < 20/15

Call of Duty 4, 1.024x768, mittlere Details

Spielbarkeit in Prozent	Blau	Gelb	Rot	Mini-mum	Durch-schnitt	Preis
Core 2 Duo E4600 (2.400 MHz, 2 Megabyte)	100%	0%	0%	56 Fps +65%	110 Fps +61%	90,-
Athlon 64 X2 5600+ (2.800 MHz, 2x 1 Megabyte)	100%	0%	0%	54 Fps +59%	106 Fps +56%	90,-
Core 2 Duo E2160 übertaktet (2.400 MHz, 1 Megabyte)	100%	0%	0%	54 Fps +59%	105 Fps +54%	50,-
Athlon 64 X2 4400+ (2.300 MHz, 2x 512 Kilobyte)	100%	0%	0%	42 Fps +24%	83 Fps +22%	50,-
Core 2 Duo E2160 (1.800 MHz, 1 Megabyte)	100%	0%	0%	41 Fps +21%	81 Fps +19%	50,-
BASIS Celeron E1200 (1.600 MHz, 512 Kilobyte)	95%	5%	0%	34 Fps Basis	68 Fps Basis	35,-

Anno 1701, 1.024x768, mittlere Details

Spielbarkeit in Prozent	Blau	Gelb	Rot	Mini-mum	Durch-schnitt	Preis
Core 2 Duo E4600 (2.400 MHz, 2 Megabyte)	97%	3%	0%	23 Fps +229%	38 Fps +90%	90,-
Core 2 Duo E2160 übertaktet (2.400 MHz, 1 Megabyte)	97%	3%	0%	25 Fps +257%	34 Fps +70%	50,-
Athlon 64 X2 5600+ (2.800 MHz, 2x 1 Megabyte)	97%	3%	0%	22 Fps +214%	36 Fps +80%	90,-
Athlon 64 X2 4400+ (2.300 MHz, 2x 512 Kilobyte)	93%	7%	0%	16 Fps +129%	27 Fps +35%	50,-
Core 2 Duo E2160 (1.800 MHz, 1 Megabyte)	87%	10%	3%	14 Fps +100%	26 Fps +30%	50,-
BASIS Celeron E1200 (1.600 MHz, 512 Kilobyte)	0%	97%	3%	7 Fps Basis	20 Fps Basis	35,-

System: Geforce 8800 GT, 2.048 Megabyte DDR2-800-Speicher (5-5-5-18), Windows XP, Treiber: 174.74 (Nvidia)

Günstige Prozessoren

Flüssig spielen für 30, 50 oder 90 Euro – unsere Geheimtipps für Spieler.

Der richtige Prozessor für sparsame Spieler ist schwer zu finden – AMD bietet allein mehr als ein Dutzend Modelle zwischen 30 und 50 Euro an. Eine wichtige Voraussetzung: Zwei Kerne sollten es für aktuelle Spiele auf jeden Fall sein. So läuft etwa *Assassin's Creed* mit einem Einkern-Prozessor nur halb so schnell. Das günstigste Zweikern-Modell ist der Celeron E1200 für 35 Euro. Er arbeitet jedoch nur mit 1.600 Megahertz und 512 Kilobyte L2-Zwischenspeicher. Mehr Leistung gibt es ab 50 Euro beim Pentium Dual-Core E2160 – immerhin mit einem Megabyte und 1.800 Megahertz. Zudem hat er hervorragendes Übertaktungspotenzial. Ebenfalls nur 50 Euro kostet AMDs Athlon 64 X2 4400+ (2x 512 Kilobyte). Damit ist er unsere Preis-Leistungs-Empfehlung bei den AMD-Prozessoren bis 50 Euro. Da er mit 2.300 Megahertz und einem Multiplikator von 11,5 arbeitet, verliert er weniger Speichertakt als die meisten X2-Modelle mit ungeradem Multiplikator. In dem Fall kann der Speicher-Controller nämlich keinen korrekten Teiler bilden. Beim 4400+ lautet er „Prozessor durch sechs", daher taktet DDR2-800-Speicher nur mit 386 Megahertz (DDR2-772), bei anderen X2-Modellen ist es teils deutlich weniger. Grundsätzlich empfehlen wir auch bei einem Billig-PC zwei Gigabyte DDR2-800-Speicher. Ein entsprechendes Pärchen bekommen Sie bereits für 30 Euro, DDR2-667-Module sind nicht günstiger, aber langsamer. Wenn Sie genug Budget für einen 90-Euro-Prozessor haben, empfehlen wir den Core 2 Duo E4600 (2.400 Megahertz, 2 Megabyte) oder den Athlon 64 X2 5600+. Mit der richtigen Kombination erhalten Sie einen (mit Abstrichen) spieletauglichen Rechner für 250 Euro. Wenn Sie den Athlon X2 4400+ mit dem Gigabyte MA78GM-S2H (65 Euro) und zweimal 1.024 Megabyte DDR2-800-Speicher (25 Euro) paaren, bleiben Ihnen mehr als 150 Euro zum Kauf von Gehäuse, Netzteil und Laufwerken. Alternativ stecken Sie das Geld in einen X2 5200+ (ab 70 Euro).

LEISTUNGSVERGLEICH

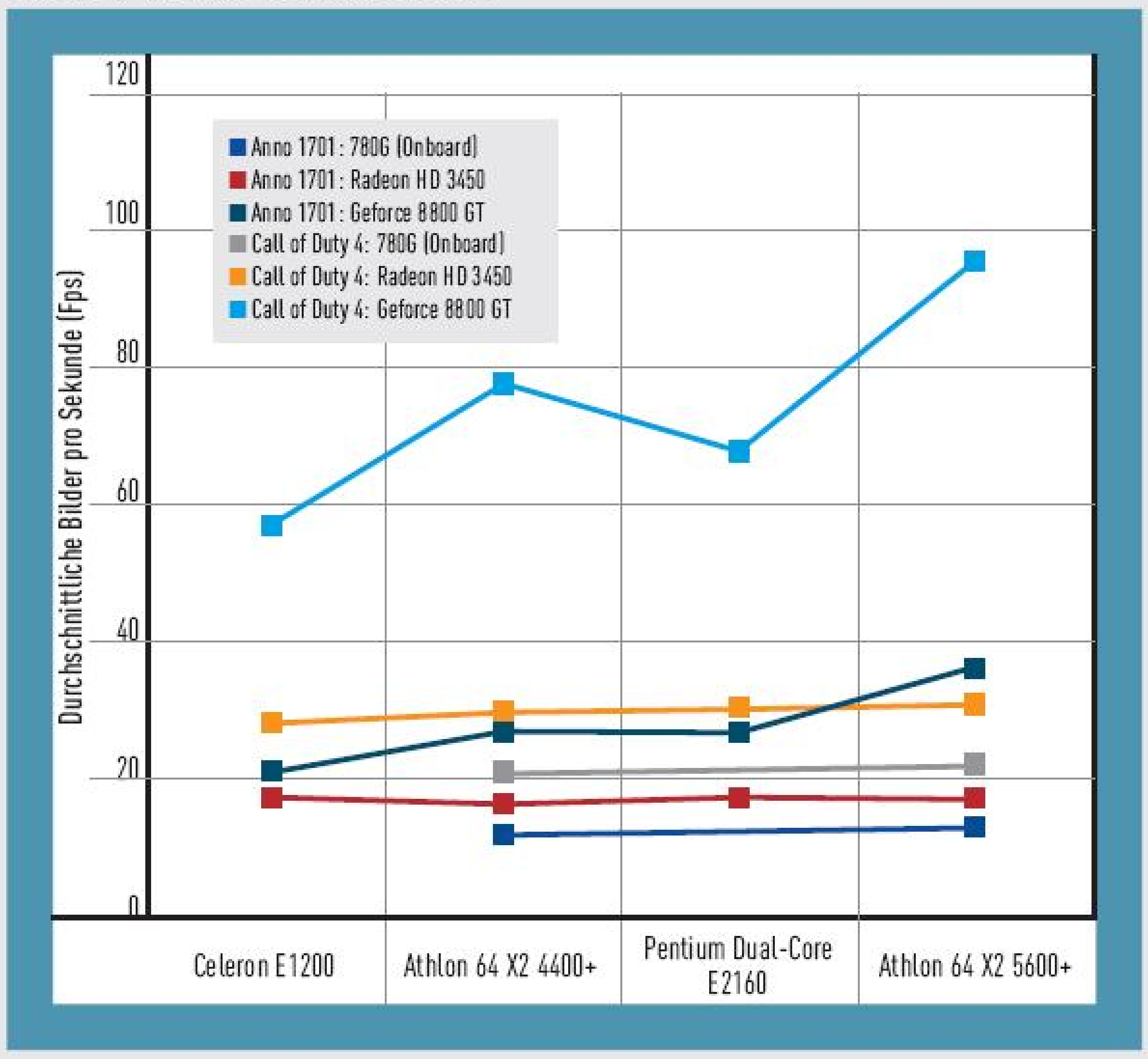
Als Beispiele verwenden wir *Call of Duty 4* und *Anno 1701*, da der Strategietitel die höchsten Anforderungen an den Prozessor stellt. Dabei testeten wir jeweils mit mittlerer Detailstufe. Um auszuschließen, dass die Ergebnisse von der Grafikkarte beeinträchtigt werden, nutzten wir eine Geforce 8800 GT. Bei *Call of Duty 4* liefern alle verwendeten Prozessoren ein gut spielbares Ergebnis. Nur mit dem 35-Euro-Modell Celeron E1200 fiel die Bildrate unserer 60 Sekunden langen Spielszene (Level: „Charlie surft nicht") auf weniger als 25 Bilder pro Sekunde. Mit allen anderen Prozessoren war der Abschnitt permanent flüssig. Auch bei *Anno 1701* erzielten die 90-Euro-Prozessoren ein kaum besseres Ergebnis als die günstigen Varianten für 50 Euro. So liegen die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde bei der aufwendigen Wirbelsturm-Sequenz mit dem X2 4400+ zu 97 Prozent der gemessenen Zeit oberhalb von 25 Bildern pro Sekunde. Der AMD-Prozessor ist dabei konstant schneller als der ebenso teure Pentium Dual-Core E2160 – hier fiel die Bildrate sogar für wenige Sekunden in den unspielbaren Bereich. Der Celeron E1200 eignet sich selbst bei mittleren Details nicht für *Anno 1701* und schaffte es zu keinem Zeitpunkt über die 25er-Grenze. Ein sehr gutes Ergebnis erzielte dagegen der übertaktete E2160. Hier reicht zum Übertakten eine günstige Platine mit FSB333-Unterstützung.

KOMBINATION: PROZESSOR/GRAFIKKARTE

Wie unser Diagramm unten mit mehreren preisgünstigen Grafikkarten und Prozessoren zeigt, kommt es bei aktuellen Spielen mehr auf die Grafikkarte an: Selbst das vergleichsweise prozessorlimitierte *Anno 1701* läuft mit einer Radeon HD 3450 und mittlerer Detailstufe auf allen verwendeten Prozessoren gleich schnell. Nur mit einer Geforce 8800 GT für rund 130 Euro liegt der X2 5600+ für 90 Euro vorne. Empfehlung: Kaufen Sie sich einen 50-Euro-Prozessor und nutzen Sie das Budget für eine schnellere Grafikkarte. Daniel Möllendorf

Skalierung: Prozessor und Grafikkarte

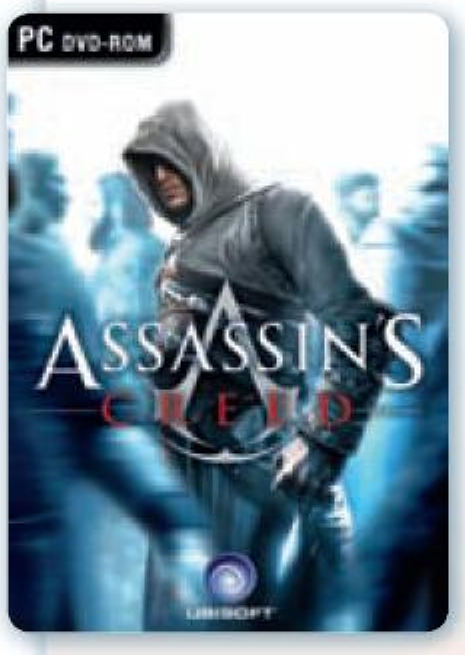
Call of Duty 4 und Anno 1701, mittlere Details



System: 1.024x768, mittlere Details, 2.048 Megabyte DDR2-800-Speicher (5-5-5-18), Windows XP, Treiber: 8.4 (AMD), 174.74 (Nvidia)

So läuft's wie geschmiert

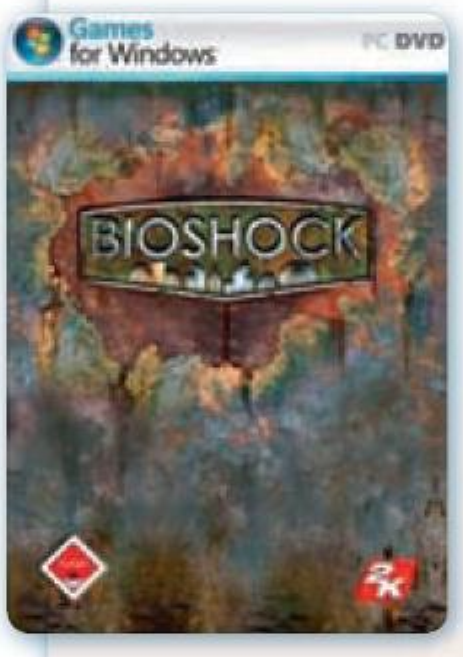
Assassin's Creed



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6750
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder
  Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Da auch die Engine der PC-Portierung eine für Mehrkernprozessoren optimierte Struktur besitzt, bleibt der Spielspaß ohne Zwei- oder Vierkernprozessor auf der Strecke. Eine schnelle DX10-Grafikkarte ist ebenfalls Pflicht. Wer die Gesamtleistung verbessern will, verzichtet auf die Schatten.

Bioshock

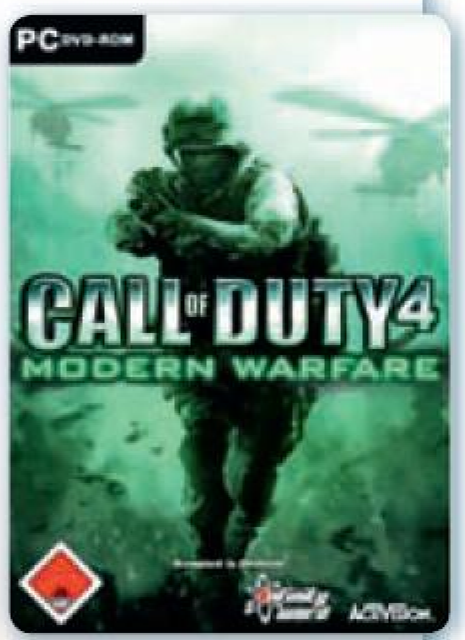


- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Falls Sie bereits mit der DX9-Optik zufrieden sind, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S
  Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Company of Heroes: Opposing Fronts

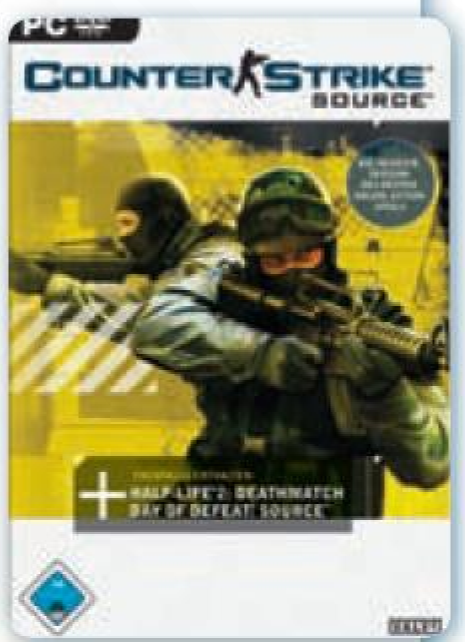
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX
  Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkernprozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT/X1950 Pro garantiert alle Details unter DX9.

Counter-Strike: Source

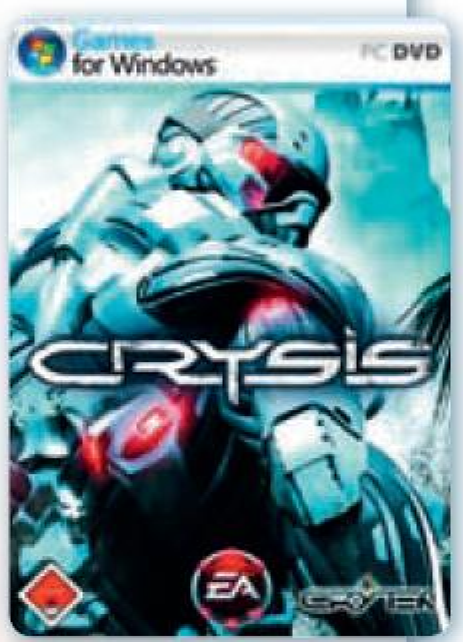
- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life 2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteigersystem. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX10);
  X1950 Pro/HD 3870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Unter DX10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikernprozessor ist Pflicht, ein Vierkernmodell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

Frontlines: Fuel of War



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/
  Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 Usus, garantiert erst ein Zweikernprozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

Gothic 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikernmodells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

Half-Life 2: The Orange Box



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

- Einsteiger-PC
- Aufsteiger-PC
- High-End-PC

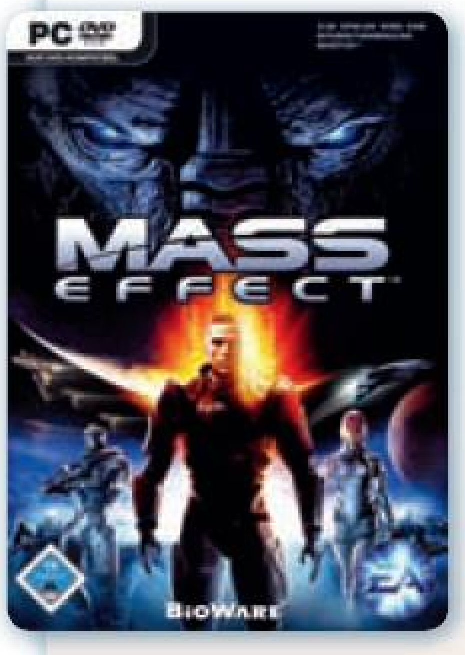
Hellgate: London



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD2900 XT/3870. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

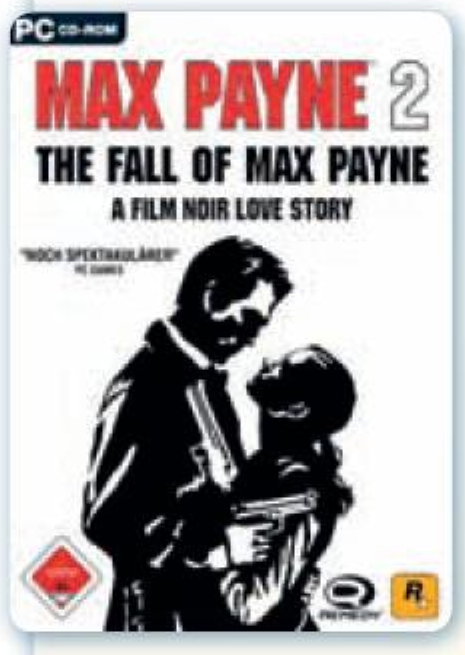
Mass Effect



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6550/E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Laufen Spiele mit der *Unreal*-Engine 3 bei Ihnen flüssig, brauchen Sie für *Mass Effect* nicht aufzurüsten. Ansonsten ist das Rollenspiel bereits mit Mittelklasse-Hardware problemlos spielbar. Ruckelt es trotzdem, schalten Sie die Bewegungsunschärfe und die Option „Körnigkeit" ab.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

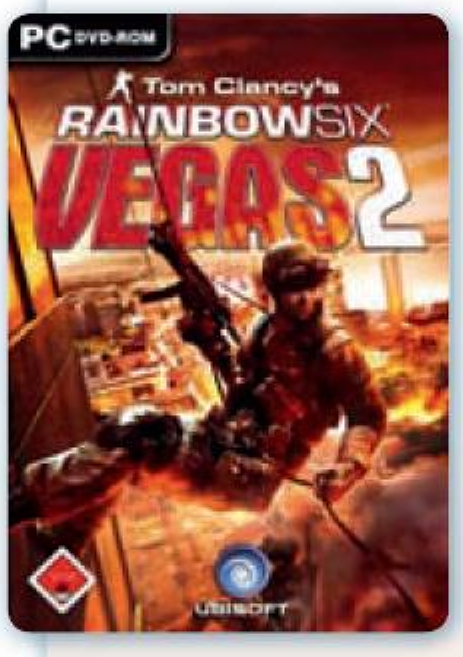
Race Driver: Grid

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ C2D E6550/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Obwohl der optimale Prozessor für *Grid* ein Vierkernmodell ist, reicht auch schon ein Zweikern-Pendant mit hohem Takt wie ein Core 2 Duo E6550 oder Athlon X2 6400+. Laufen die Rennen nur im Schneckentempo ab, reduzieren Sie die Reflexionen und die Wagen-Detailstufe.

Rainbow Six: Vegas 2

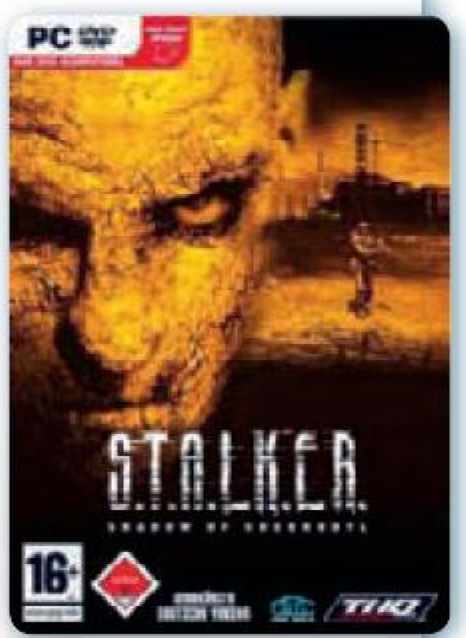


- **Prozessor**
  Athlon 64 6000+/ Core 2 Duo E6550/E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Auch im zweiten Teil läuft die *Unreal*-Engine 3 nicht zur Höchstform auf. Daher garantieren ein Zweikernprozessor und ein Grafikkarte der Mittelklasse eine ruckelfreie Terroristenhatz. Der wichtigste Tuning-Tipp: Stellen Sie die Schatten- oder Unschärfequalität auf „Sehr niedrig".

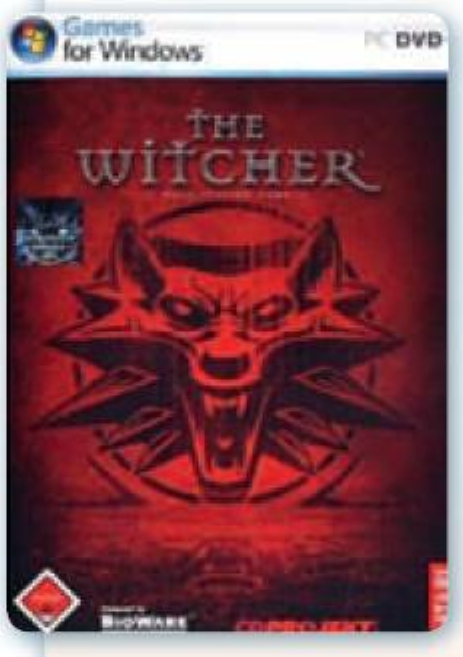
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

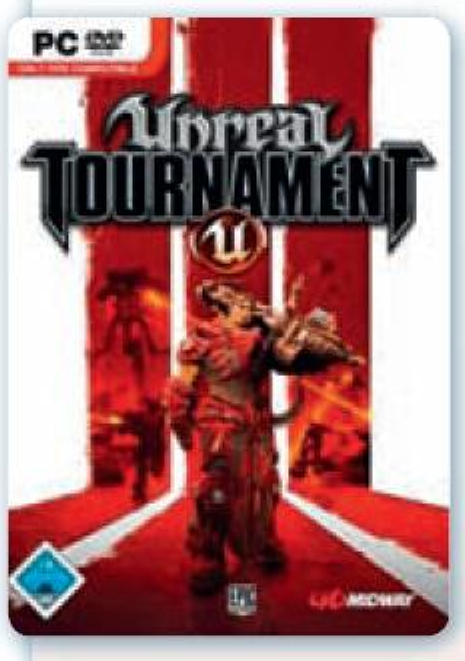
The Witcher



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Ein High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikernprozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

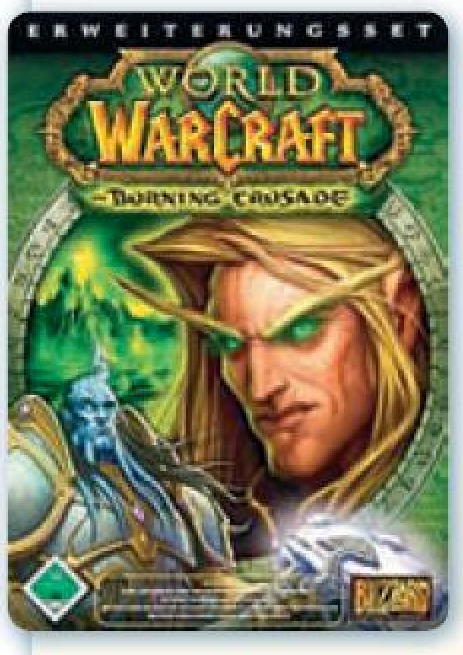
Unreal Tournament 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6550/E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX10); X1950 Pro/HD 3870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkernprozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung lässt sich lediglich unter DX10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 110,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,80
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 120,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 130,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 410,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	90,5 Fps	81,1 Fps	1,84
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 250,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3 [0,8 ns]	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	91,3 Fps	74,2 Fps	1,86
Asus EN8800GTX	ca. € 220,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Gainward Bliss 8800GTS PCX	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 220,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Asus EN8800GT	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,4 Fps	64,7 Fps	2,07
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 460,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3 [1 ns]	860/901 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,10
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 120,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 [1,1 ns]	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Gecube GC-XHD3870XTG4-E3	ca. € 140,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	797/1.197 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	72,1 Fps	50,7 Fps	2,54
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 140,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/320	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	50,8 Fps	2,57
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 110,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/828 MHz	320/320	Passiv	66,6 Fps	36,5 Fps	2,62
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 85,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 110,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 65,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**
Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX	ca. € 60,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	620/800 MHz	32/max. 32	2,3/2,3 Sone	34,2 Fps	19,2 Fps	3,73**

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 280,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X38-DS5	ca. € 170,-	X38	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35-DS4	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,43
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	-	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 70,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 85,-	Nforce 650i SLI	2.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 60,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4Coredual-VSTA	ca. € 65,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 110,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 150,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1(1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 150,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 65,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 95,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 60,-	1x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Kingston KHX9200D2K2/2G	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-1150	590 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,67
Mushkin 996567+	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	570 MHz, 2,2 Volt	4-5-5-12	5-5-5-18, 2T	1,70
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 320,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 120,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0 MB/s / 89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS	ca. € 150,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6 MB/s / 78,8 MB/s	2,44
Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 55,-	SATA 2	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	2,78

LABORBERICHT

Leo Dicker Fisch 1

HERSTELLER	PREIS
Leo	Ca. € 1.000,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.leo-computer.de	Gut

Wer 1.000 Euro für diesen Dicken Fisch ausgibt, erwirbt ein PC-Komplettsystem, mit dem Sie bei allen aktuellen Spielen auf kein Detail verzichten müssen (3D Mark 06: 13.067 Punkte). Dafür sorgen ein Core 2 Quad Q6600 (2,4 Gigahertz), eine ab Werk übertaktete Geforce 8800 GT, 2 Gigabyte Speicher sowie eine 500-Gigabyte-Fest-platte. Das alles steckt in einem Soprano-TX-Gehäuse. (fs)



GESAMT 1,96

OCZ Rally 2 32 GB

HERSTELLER	PREIS
OCZ	Ca. € 110,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.ocztechnology.com	Gut

Mit einem Speichervolumen von satten 32 Gigabyte lässt dieser 68x15x8 Millimeter große UBS-Stick (Gewicht: 12 Gramm) nicht nur in puncto Kapazität keine Wünsche offen: Er liefert mit 31,2 Megabyte pro Sekunde Lese- und 27,3 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit auch noch eine sehr gute Leistung ab. (fs)

GESAMT 1,58

Mushkin 996580

HERSTELLER	PREIS
Mushkin	Ca. € 85,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.mushkin.com	Gut

Für die beiden DDR2-Speichermodule mit jeweils zwei Gigabyte garantiert Mushkin lediglich einen stabilen Betrieb im DDR2-800-Modus mit den Latenzen 4-4-4-12 (2,1 Volt). Doch das Pärchen kann mehr: Dank des guten Übertaktungspotenzials läuft es auch im DDR2-1066-Modus mit 5-5-5-18 und 2,1 Volt Spannung stabil. (fs)

GESAMT 1,71

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL (4:3) BIS 22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX+ (19 Zoll, 4:3)	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10)	ca. € 230,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97

24 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo HD2441W	ca. € 1.090,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m²	Dynamische Helligkeit, USB-Hub	1,77
Benq FP241W	ca. € 640,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,10

SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90

MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 355,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,67
Logitech MX 518	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



€ 565,-*

PROZESSOR	€ 85,-
AMD Athlon 64 X2 5400+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 45,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 30,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 125,-**
Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 55,-**
Samsung HD501LJ (SATA 2, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 50,-**
Tagan 2-Force II (400 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 30,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC



€ 885,-*

PROZESSOR	€ 140,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 25,-**
Scythe Kama Cross	
HAUPTPLATINE	**€ 110,-**
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 30,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 180,-**
Asus Geforce 8800 GTS (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 55,-**
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	**€ 55,-**
Samsung HD500LJ (SATA 2, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 60,-**
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 80,-**
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC



€ 1.740,-*

PROZESSOR	€ 285,-
Intel Core 2 Quad Q9450 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	**€ 190,-**
Asus Maximus Formula Special Edition (X38)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 70,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 235,-**
Zotac Geforce 9800 GTX (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 175,-**
Auzentech X-Fi Prelude 7.1	
FESTPLATTE	**€ 120,-**
Samsung Spinpoint F1 (SATA 2, 1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 115,-**
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 240,-**
Silverstone TJ09	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.


xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®
ALLE XMX PC-SYSTEME INKLUSIVE DEM TOP-GAME
NEED FOR SPEED PROSTREET
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200
BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
3072MB High End PC800 DDR2
320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728,99 €
649 €
oder schon ab 12€ mtl./Finanzierung 2)
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200
BIS ZU 2x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
750GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 978,99 €
899 €
oder schon ab 17€ mtl./Finanzierung 2)
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versand.
(01801) 99 40 41
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41
MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Du kommst auf den Stuhl!

Preise im Wert von 5.400 Euro locken! Die tollen Sachen haben Microsoft und Conceptronic zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Dieses Gewinnspiel findet mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:

RUNDUM SORGLOS MIT MICROSOFT

Wie könnte man als Gamer stilvoller sitzen als auf einem Sidewinder Gaming Chair? Eben, geht nicht. Deswegen haben Sie die Chance, eine dieser streng limitierten Nobelsitzgelegenheiten bei uns abzustauben. Obendrauf gibt es fünf Exemplare der Sidewinder-Maus. Bei diesem Hochleistungsspielgerät kann das Gewicht zwischen fünf und 30 Gramm justiert und die Dpi-Abtastung zwischen 200 und 2.000 eingestellt werden. Darüber hinaus gibt es modulare Gleitfüße, eine LCD-Anzeige, „on-the-fly"-Makroaufnahme und vieles mehr.

Wert: € 3.600,-



1x
Sidewinder Gaming Chair





5x
Sidewinder Mouse

Microsoft SIDEWINDER

MULTIMEDIA-NETZWERK

Conceptronic spendiert unseren Lesern jeweils vier Festplatten-Rekorder (466 GiB) und vier Full HD-Player. Mit dem CFULLHDMA kriegen Sie ein Heimkino-Erlebnis in 1080p-Auflösung und 5.1-Sound. Das Gerät wird über HDMI an Ihren Fernseher angeschlossen und streamt Full-HD-Inhalte von einem Mediaserver (NAS oder PC). Der Player & Recorder ist dank Timeshift ideal für Serienfans und Unterbrechungen sind kein Problem mehr. Breite Unterstützung von Formaten und vielfältige Anschlüsse runden die Ausstattung ab.

Wert: € 1.800,-



4x
Grab'n'Go Festplatten Player & Recorder CM3PVR500



4x
Grab'n'Go Full HD Media Player (1080p) CFULLHDMA

CONCEPTRONIC
The Concept of Global Communication

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Welche der folgenden Funktionen bietet die Sidewinder Mouse?

a) Ventilator
b) Handmassage
c) Autoaim
d) Dpi-Umstellung

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **6. August 2008.**

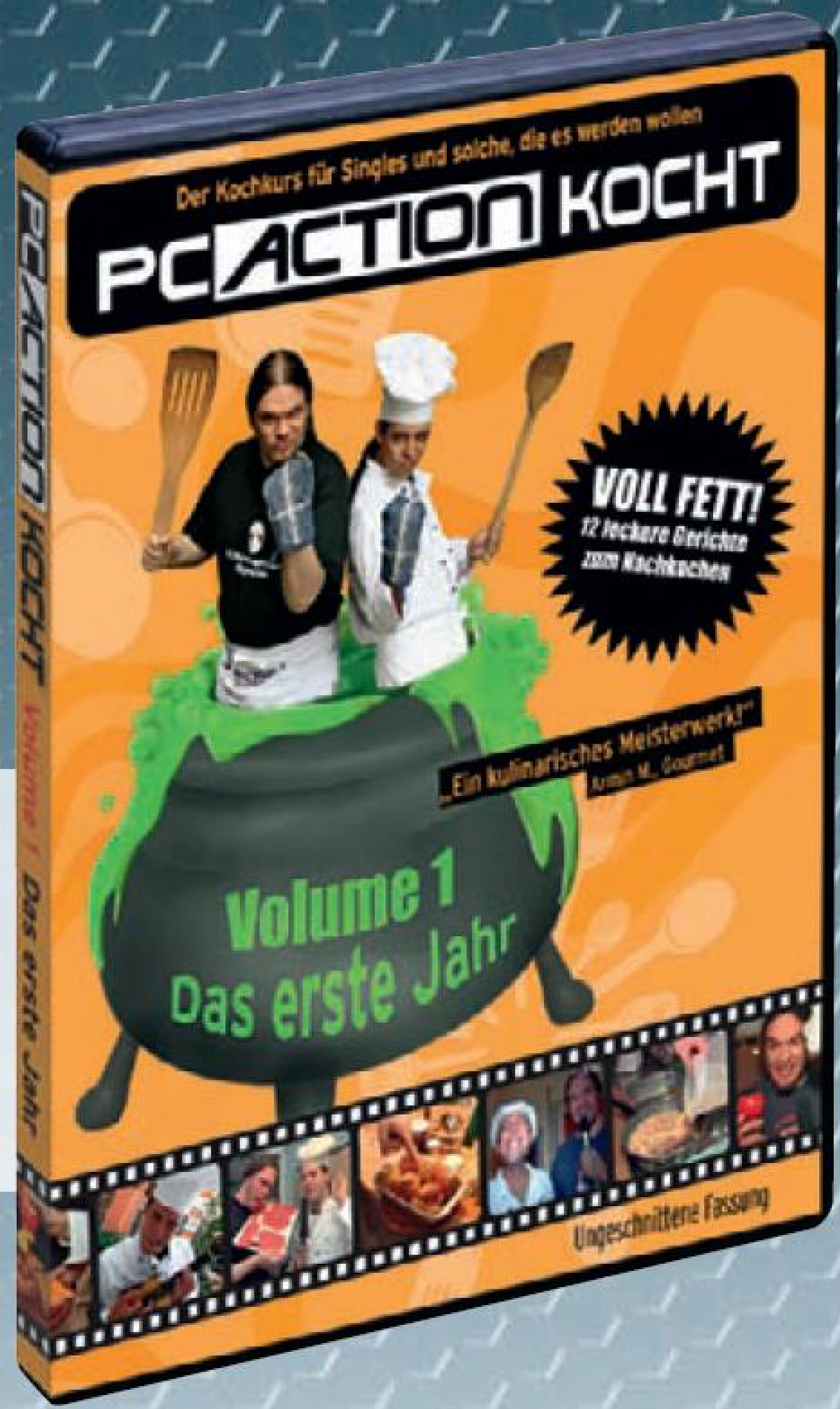


TOP AKTUELL EM 2008
Planet Soccer Best.Nr.38654
Wähle Dein Lieblingsfußball-Team und gewinne mit etwas Glück die Fußball-Meisterschaft...
Football Chix Best.Nr.38443
Fülle die Fläche des Feldes nach und nach aus. Als Belohnung darfst Du mit den Girls spielen...
HANDY GAMES
Soccer Hooligans 38655
Hau auf den Schiedsrichter, kämpfe gegen die Fußballfans und Polizei.
FootBallz 38538
Du musst den goldenen Ball erreichen. Lass Dich nur nicht von anderen treffen!
Soccer Revolution 38379
Bringe den Gegner ins Abseits und das Fußballteam an die Spitze der Liga!
Revival 38668
Strategiespiel mit toller Grafik und verschiedenen Spielzüge. Top!
Star Defence 38656
Jahr 2107. Krieg zwischen den Allianzen. Beschütze die Weltraumstation NCX87.
Avenging Angel 38669
Die Hölle ist geöffnet. Auf den Straßen suchen Untote nach Menschenfleisch.
WinGames 3in1 38667
Minesweeper, Free Cell und Solitaire. Die Bürospiele gibt es jetzt fürs Handy.
Stop the Train! 38618
Du muss die Verbrecher mit Sprüngen daran hindern den Zug zu stehlen.
Sex Trip 38665
Der „Sex Trip" bietet jede Menge Spass. Blondinen und Brünette, süsse Girls..
Bogee Expedition 38624
Actionreiches Jump & Run in Unwald und Arktis. Tolle Grafik und ne Menge Spass und Action erwatren Dich hier.
Ultra Violence 38562
Super Shooter Game mit toller Nachtsimulation. Dein Nachtsichtgerät macht die Gegner zum Ziel. Also los gehts!
Rockstar Hero 38671
Du willst ein Rockstar sein, hast aber keinen Talent? Spiele die Griffe der Stars nach!
SEXXXY HANDY GAMES
SEXY Football 38567
Hol dir das heißeste Sportspiel fürs Handy. Sexy Girls und Fußball werden Dir die Zeit versüssen... Los Gehts!
Sexy Mixer 3D 38663
Erotik-Star Silvia Saint lädt ein zur heißer Partie des neuen 3D Erotik-Games....
PeepTRIS 38547
Die Sexy Variante von Tetris. Spiele dich durch, erobere Traumfrauen.
Sex Memory 38670
Einzigartige Chance, deine Traumfrau zu erschaffen. So wie Du sie willst...
Arcade Sidegolf 38556
Zeige Dein Können in abgedrehten Levels voller Herausforderungen!
Swedish Sin 38664
Superheiße Bilder von Schwedens wunderschönen Sehenswürdigkeiten.
Live Strip Poker 38660
Zeige den Gegenspielern, dass Du der beste bist. Du wirst belohnt werden.
Hentai Chix 2 38647
Hentai Mangas. Girls erwarten dich und zeigen sich in all ihrer Schönheit.
Disco Kisses 38603
Girls sind fasziniert von deinem Tanz und senden dir Küsse! Sammle sie...
Beach Dolls 38549
Heiße Babes und tolles Spiel!. Bring alle Blasen zum Platzen. Danach zeigen die Girls alles!
Nasty Babes Christine 38648
Christine liegt auf dem Bett und räkelt sich in der Morgensonne....
Strip Poker Hold'Em 38659
Spiele die beliebteste Pokerversion TEXAS HOLD'EM. Nervenkitzel pur!
TOP 10 CHARTS
Best. Nr. 20100
Alle TOP - Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis 10. Immer super aktuell auf Dein Handy!
RINGTONES
FUSSBALL
36011 Deutsche Hymne
36196 Schalke Stadion
36197 Bayern Gesang
36198 Dortmund Fans
36199 Hamburg Stadion
36200 Bremen Stadion
36201 Bochum Fans
36202 Nürnberg Live
36203 Berlin Fangesang
EROTIK
36054 Sex, Sex, Sex
36057 Wilder Orgasmus
36076 Extase
36020 Nymphomanin
36062 Krasse Frau
36075 Big Orgasmus
36068 Zartes Vorspiel
36021 Zwei Frauen
WITZIGES
36049 Formel 1
36095 FBI Sirene (USA)
36180 Polizeisirene (D)
36179 Big Ben
36182 Altes Telefon
36098 Kirchenglocken
36039 Lachendes Baby
36093 Teuflische Lache
36001 Klospülung
36087 Hosenscheisser
36181 Kettensäge
36088 Nasa Countdown
36083 Happy Birthday
36089 Raucherhusten
36042 Hundebellen
36174 ICQ-Ton
36094 Jodel
36175 U-Boot Sonar
36183 Löwengebrüll
36016 Krankes Lachen
36085 Werwolf
Sende eine SMS mit PAJ + Bestellnummer an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
87555**
TOP SEXXXY VIDEOS
32232 32029 32249
32060 32240 32071
32051 32009 32061
32033 32062 32014
32243 32251 32056 32055
TOP SELLER
32235 32257 32234
TOP SELLER
EUROPA MEISTER 2008
45132
43383
CHAMPION 2008
45131
43257
TOP WALLPAPER
45124 43782 43994 43081 45001
45105 43154 45093 45002 43038
45087 43770 45033 45104 45094
43930 45100 43997 45129 43768
WWW.HANDYSPIEL.DE
SEXXXY LOGOS
43467 43464 43730 43728 43462
45073 45083 43623 43590 43281
42923 43315 43072 43292 43735
43460 43562 43440 43300 43073
Sende eine SMS mit CAK + Bestellnummer an
Kein ABO
Einmalige Bestellung
87555*
914***
0900-560330***
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min
*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PAJ + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 10,50!

JETZT ZUGREIFEN UND:
- KOSTENLOSES GESCHENK ABGREIFEN!
- VERSANDKOSTENFREI!
- 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!
- ANGEBOT NUR SOLANGE VORRAT REICHT!



PC ACTION kocht: Volume 1 – Das erste Jahr

Ein volles Dutzend leckerer Gerichte auf dieser DVD beweisen, dass in jedem Menschen ein Koch schlummert. Während unterhaltsamer 147 Minuten lernt selbst der größte Kochtopfversager, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmal zubereitet. Kochen bis der Notarzt kommt – von Quark Wars bis Chili Diablo! Wir wollen ja nicht angeben, aber die 27 Minuten Bonusmaterial würden selbst Wladimir Klitschko umhauen.

PRÄMIEN-Nr.: 003449



USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB

Einfach nur klicken und ziehen – und schon sind alle gewünschten Dateien auf dem DataTraveler-USB-Stick abgelegt: Berichte, Bilder, Tabellen oder andere wichtige Dokumente. Der DataTraveler lässt sich an praktisch jedem Gerät mit USB-Schnittstelle einsetzen und ist damit selbst zur Datenübertragung vom Macintosh auf den PC und umgekehrt geeignet.

Lieferung solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-Nr.: 003362

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.

✗ Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
- ❐ **PC ACTION KOCHT DVD (Art.-Nr.: 003449)**
- ❐ **USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB (Art.-Nr.: 003362)**

(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________________

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: ____________________

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 19

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur/Objektleitung Petra Fröhlich
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
Ständige freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß, Claudia Brose, Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Herbert Aichinger

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler © Activision
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gümth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES,PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

PC ACTION 9/2008 ERSCHEINT AM 23. JULI 2008

PC ACTION KOCHT

Jeden Monat kochen Joachim Hesse und Ralph Wollner für Sie das jüngste Gericht und veröffentlichen das Tatortvideo auf der Beilage-DVD. In dieser Ausgabe gibt es Episode 22 ...

AUF DVD
VIDEO

Wrath of the Lychee King

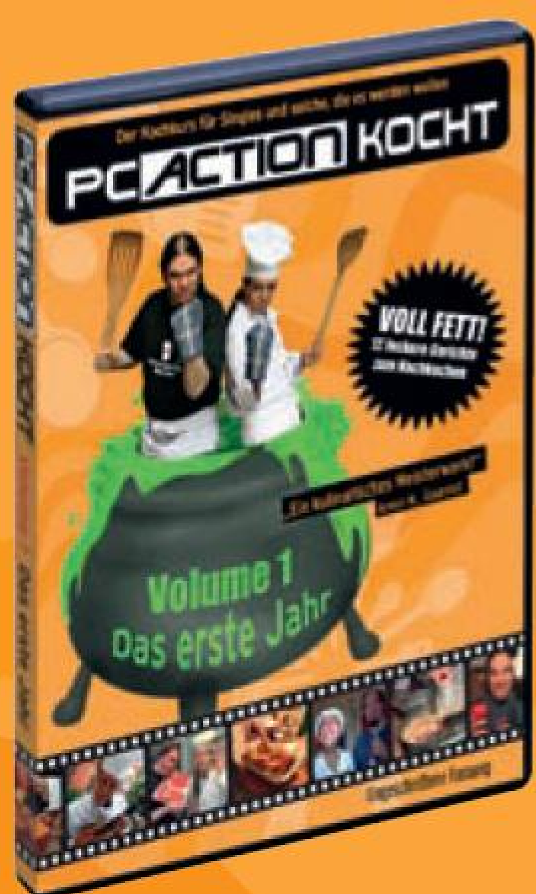
Als Hauptgericht verwöhnen wir Sie mit einem extravaganten Thai-Curry und als leckere Schlabberei nebenher präsentieren wir ein fruchtiges Kaltgetränk.



Melonen-Litschi-Bowle:
Schneiden Sie ein Stückchen am Boden der Honigmelone ab, sodass sie stehen kann. Nun das obere Drittel absäbeln und die Melone aushöhlen. Das Fruchtfleisch von den Kernen trennen, in der hohlen Melone mit den Litschis mischen und Rum dazukippen. Bei Bedarf mit Sekt auffüllen.

Litschi-Curry:
250 Gramm Reis je nach Packungsangabe zubereiten. Kalb in dünne Scheibchen – die Zwiebel in Würfelchen schnibbeln. Fleisch scharf in Sesamöl anbraten und erst wenn es gut durch ist, die Zwiebeln hinzufügen. Bei kleiner Hitze weiterbraten, bis das Kalb Sie knusprig braun aus der Pfanne anlacht. Mindestens zwei Teelöffel Curry-Paste unterrühren, Kokosmilch und eine Dose Litschis samt Saft dazukippen. Auf der höchsten Stufe köcheln lassen. Zum Schluss mit Paprika garnieren. Fertig!





DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

HOL DIR DIE ALTEN FOLGEN ALS DVD AUF HTTP://ABO.PCACTION.DE!

Die fünf wichtigsten Studien für Männer

				
PLATZ 1 Brüste gucken hält gesund	**PLATZ 2** Furzen senkt Leistungsdruck	**PLATZ 3** Popeln stärkt Immunsystem	**PLATZ 4** Ballern macht glücklich	**PLATZ 5** Bier und Pizza halten fit
GRUNDTHEORIE-FAKTOR				
Zehn Minuten große Frauenbrüste anstarren ist wie eine halbe Stunde körperliche Betätigung. Laut *New England Journal of Medicine.* **5,5**	Pupsen kann als Mechanismus gegen übermäßigen Leistungsdruck dienen. Erläuterte eine Psychologin im *Journal für angewandte Psychologie.* **3,3**	Bakterien in der Nase lassen sich per Finger besser entfernen als mit einem Taschentuch. Sagt der Innsbrucker Lungenfacharzt Friedrich Bischinger. **6,5**	Computerspiele helfen bei der Behandlung von Depressionen. Laut dem US-Institut für Psychiatrie in Bethesda, Maryland. **1,2**	Pizza ist gut fürs Herz. Meinen Mailänder Ärzte. Bier steigert die Potenz, stand mal im mittlerweile eingestellten Männermagazin *Matador.* **2,2**
INTENSIVIERUNGS-MULTIPLIKATOR				
Der beschleunigte Herzschlag verringert Infarkt- und Schlaganfall-Risiko. Also unbedingt PCA-Abo abschließen, hier gibt's regelmäßig Titten! **83,5**	Für den richtigen Bums zwischendurch unbedingt regelmäßig verzehren: Kohl, Hülsenfrüchte, Sauerkraut, Zwiebeln, Eier, Knäckebrot. **17,5**	Ganz wichtig, so der österreichische Onkel Doktor: Das Verspeisen der Popel stärkt die Abwehrkräfte. Super, das gibt fette Punkte: **87,5**	Besonders gute Ergebnisse erzielten die Forscher mit einem in Deutschland indizierten Ego-Shooter. Ist Gewalt also doch eine Lösung? **46**	Aus den Theorien folgt: Keinesfalls während des Beischlafs rauchen! Aber Bier saufen (0,5 Liter) und Pizza essen sollten Sie. Unbedingt! **25,5**
GEFAHREN-DIVISOR				
Unser Feldversuch ergab: Neun von zehn Frauen hauen einem trotz *höflichen* Fragens in die Fresse. Deshalb: lieber googeln! **23,4**	Während der Arbeit fallen vielleicht alle Kollegen tot um und Sie müssen deren Kram mit erledigen, was den Leistungsdruck erhöht. Teufelskreis! **5,2**	Wer zu viel Popel mampft, ist ständig satt und kriegt kein Bier und keine Pizza mehr rein – schlecht für Herz und Potenz! (siehe Platz 5) **66,6**	Je glücklicher Sie als „Killerspiel"-Spieler werden, desto stärker werden Sie dank *Frontal* und Herrn Beckstein von der Gesellschaft geächtet. **12**	Man könnte während des Verkehrs die Frau volltropfen. Obwohl, eigentlich braucht Sie das nicht zu jucken. Daher der nicht allzu hohe Divisor von **15,5**
LEBENSENERGIEBONUS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Grundtheorie-Faktor x Intensivierungs-Multiplikator) : Gefahren-Divisor = Lebensenergiebonus

Harte Männer 1: Mission Kuba



»Witzige Gesellen: Zeugen Jehovas.«

Um sich einen Platz auf dieser Seite zu erschleichen, behauptete Leser Gunnar Rutz kackdreist, er habe versucht, die PC ACTION in Kuba einzuführen. Und schickte ein Bild mit. Pah! Als ob jemanden interessiert, wo der Knilch Urlaub gemacht hat und vor allem, als ob wir wissen wollen, wo und wie er sich unser Heft einführt. Sollte er allerdings die DVD vorher nicht rausgenommen haben, wären wir fast ein bisschen stolz auf ihn, das muss ja wehtun wie Sau.

Harte Männer 2

Wir haben intelligente Anhänger, gut aussehende weibliche und sogar prominente Fans. Aber auch die Black-Metal-Band Diabolus Cruor liebt uns. Kürzlich traf ein Bekenner-Foto in der Redaktion ein. Nicht schlecht gelacht haben wir über den peinlich-pummeligen Werbe-Babyelefanten am Mailende. Tipp: An eurem Düster-Image solltet ihr noch ein *bisschen* arbeiten! Aber sonst sind wir stolz auf euch!



Harte Männer 3



Links sehen Sie einen Konkurrenzheft-Leser, der auf www.pcaction.de im Forum „PCA ist doof und stinkt" gepostet hat. Nein, kleiner Witz, natürlich ist das ein Parkinson-Kranker nach dem Verzehr von Schokopudding. Nee, wieder nur ein Scherz! In Wahrheit, jetzt kommt's, handelt es sich um PC ACTION-Leser Marc Schultz nach einer Nasen-OP, der ein bisschen prahlen wollte. Marc, wir sind stolz auf dich.

In letzter Minute*



DEVIL MAY CRY 4

Wenn Sie diese Zeilen lesen, stricken wir gerade an einer streng geheimen Enthüllungs-Story. Mehr können wir nicht verraten, sonst schneidet uns jemand die Familienjuwelen ab. Fest geplant sind ferner ein Test zu *Devil May Cry 4* und eine Vorschau über *Prince of Persia* und *Crysis: Warhead.*

* Alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem ...
Als Vollversionen gibt's den Shooter *Full Spectrum Warrior* (PCA-Wertung: 86%) und das Echtzeitstrategiespiel *Star Wolves* (80%). Käufer der Filmausgabe ergötzen sich zudem an *Survive Style* – das ist stilistisch ein Mix aus *Snatch, Pulp Fiction* und *Kill Bill* – nur bunter und schräger.



Epilog

Hesse: Wussten Sie, dass einer Studie zufolge Tastaturen stärker bakterienverseucht sind als Toiletten? Habe ich auf www.pcaction.de/?article_id=642586 gelesen.
Fränkel: Igitt! Da bin ich ja mal froh, dass ich meine Wurst gestern ...
Hesse: Nein, Fränkel, das werden Sie jetzt NICHT näher ausführen!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 23. JULI 2008



ERFOLG BEI FRAUEN?

***92% aller Frauen finden Männer, die Musik machen, attraktiv.**



Mit **MAGIX Music Maker 2008** radiotaugliche und absolut unwiderstehliche Songs in Echtzeit machen:
Einfach mal zurücklehnen und an Beats, Gitarrenriffs und Effekten feilen. Vorkenntnisse? Nicht nötig! Die eigene Musik starten und immer tiefer darin eintauchen. Das Ergebnis wird sofort überzeugen. Selbstgemachte Songs – die schönste Art, einen Menschen zu begeistern.

- Der Sofortstart in ein grenzenloses Musikabenteuer
- Eigene Songs sind eindrucksvoller als „virtuelle“ Erfolge
- Komplettpaket mit mehr als 96 Testsiegen

€ 59,99 | Producer Edition € 99,99 (unverbindliche Preisempfehlungen)

Jetzt 30 Tage gratis testen
und 10 x MAGIX Website Maker gewinnen:
www.magix.de/songs

MAGIX
the multimedia community

*Studie der Future GmbH, April 2008.



DAS BLAUE WUNDER
DSL DOPPEL-FLAT
SURF & PHONE
Bis 30.06 einsteigen!
1&1 Doppel-FLAT 6.000
0,–
€/Monat
in den ersten 3 Monaten. Danach für dauerhaft günstige 29,99 €/Monat.
Internet-Flatrate mit DSL-Geschwindigkeit!
Telefon-Flatrate ins deutsche Festnetz!
Kein Bereitstellungspreis!
Kein Telekom-Anschluss notwendig!
WLAN-Modem 0,– €!
In den meisten Anschlussbereichen verfügbar · Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. · Mindestvertragslaufzeit 24 Monate · Zzgl. 9,60 € Versand
1&1
MEMBER OF united internet
www.1und1.de
0 180 5 605 405
(14 ct/Min. Festnetz Dt. Telekom, Mobilfunkpreise ggf. abweichend)